

模拟与游戏

编辑制作：《模拟与游戏》编辑部
主　　编：龙二
编辑部主任：GOUKI
专栏编辑：COTOLO、WDPQU
微风、Xingji Labs、Master_Z
美术编辑：红帽
设　　计：Z’Studio工作室
特约撰稿人：楚江、李可文
MugenChina
电子DIY工作室
编辑部Email：Hong_Mao@mesky.net
邮　　编：100026
发　　行：北京华祥书刊发行中心
出版号：ISBN 7-88719-064-7
出版日期：每月15日
定　　价：人民币10元（光盘＋手册）

Contents

2003年3月 总第六期

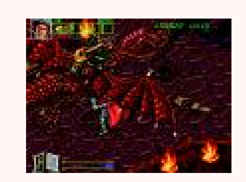
目 录

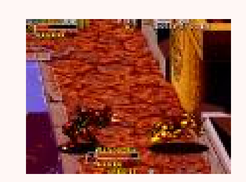
模拟器篇

EMU-ZONE：Cotolo

■MAME

上期杂志的匆匆上市，使得笔者的MAME WIP几乎晚了两个版本……掐指一算现在已经是MAME 0.64了。如果说MAME 0.63的出现纯属意外的话，那么MAME 0.64的更新却直接显示了我对MAME这个世界的无知。作为MAME五周年纪念推出的0.64版，与0.63一样是为了赶时间而出现的。用MAME小组的话就是“因为很多东西被加了进去而不得不出新版”，不过依笔者看，MAME小组是为了在五周年之际将64这个特殊的数字呈现在所有的MAME支持者面前，熟悉计算机原理的朋友应该很清楚64所代表的含义吧。





在笔者这篇文章即将完工之际，MAME又风风火火地推出了0.65版……所以这期MAME的部分还是留给我们勤劳的微风同学吧，我就不在这里班门弄斧了。

http://www.mame.net

■最好的GBA模拟器 VisualBoy Adance



最好的GBA模拟器，现在用这样的评价加在VBA上已经毫不为过，GBA模拟器的神话，被VBA延续到了前所未有的高度。1.4般的推出正值春节期间，众多只有作者才知道的Bug修正项让人们看到了Forgotten在成为父亲后不但没有因为家庭的重负而降低对模拟器的关注，反而还平添了一份责任感。

说到GBA模拟器，就不得不说说伴随新版GBA发售的游戏《最终幻想战略版》（FFTA），笔者于2月12号拿到这款游戏的ROM（比发售日早了两天），便迫不及待地将其烧到了烧录卡上玩，谁知道玩了两关之后却意外地发现居然无法记忆，提示Backup Memory异常……然而在模拟器上却又没有任何问题，经多方询问才知道原来是烧录卡自身的问题，无法支持GBA游戏最新的TBA记录方式，VBA的记载体系是可以无限扩展的，所以不存在这方面的问题，由此可见模拟器的强大。本期杂志所附送的FFTA ROM在一些烧录卡上同样会存在无法记忆的问题，所以大家在使用GBA主机调用烧录卡玩此游戏的时候不要过多地抱怨，一旦在网络上出现修正FFTA记忆的补丁，我们会在第一时间提供给大家作为补偿。

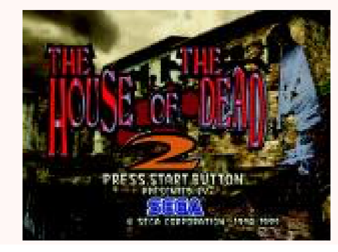


■GiriGiri完全终止——商业模拟器还是个人软件？

GiriGiri Project是一个日本人倡导的SS模拟器开发计划，曾一度被人们所看好。虽然一直没有对外公开新版，不过近来作者突然在主页上宣布：“三年内，一直在为GiriGiri这个土星模拟器的开发而不懈努力着。但是另一方面，随着模拟器的开发进展，渐渐感觉到以‘个人软件’为开发理念的方向不切实际，所以最终决定关闭这个模拟器网站。”作者最后还在主页上标出了一个SEGA官方SS模拟器的站点，也就是上期我们给大家报道过的收费站点CyberDisc。

如果作者的意向是让模拟器向官方收费靠拢，那么这绝对是一个很难让大多数人接受的事实，网络共享的理念使人们养成了“共享就是免费”的概念，SS官方的线上模拟器拥有众多模拟器所不可比拟的高拟真度，即便如此，它还是缺少了“模拟”这个含义的精髓。与其说它是官方的SS模拟器，倒不如称之为PS移植版更为贴切。SS模拟器这个大大落后于同类机种的模拟器空白，需要能够创造奇迹的人来填补。





http://girigiri.netjunkiez.org

■续写日电的传奇　Magic Engine









Magic Engine 曾经是最出色的PCE模拟器之一，由于其繁琐的注册过程加上网上随时散播的破解版本，使很多人（国人）很难真正了解到注册模拟器的成就感所在，不过Magic Engine 坚持不懈地改进使其赢得了大量的美誉。经常关心PCE模拟器的朋友可能会注意到Magic Engine 的官方站点经常会举行大型的抽奖活动，像前段举行时间《恶狼传说》光盘抽奖，为主页赢得了大量的人气。最近作者又在开始研究PCFX模拟器，PCFX是PCE的后继机种，属于同样由NEC开发的16位机种。与其长辈一样，PCFX上拥有众多精致的美少女游戏，褒贬不一。前期作者为了庆祝PCFX模拟器的开发进展有所突破，还特意在主页上看站了一次竞猜活动，只要有人从站上公布的图片中猜出三个游戏的名称，就有幸能赢得价值不菲的PCFX游戏光盘。如今第一批竞猜已经结束，三个游戏分别为：

- #1 Minimum Nanonic
- #2 Farland Story FX
- #3 Tyoushin Heiki Zeroigar

中奖的网友名单分别是：

- Ryoji Ishikawa from Japan
- Benoit Moraux from France
- Hua Chen from China
- Fabien Buginne from France
- Anthony Jones from USA

从名单上看还有一名中国的热心网友中奖哦，反正不是我哈哈哈。中奖的网友可以赢得来自美国的《Keith White》原版PCFX光盘或者新版模拟器的免费注册权。

好象无关紧要的东西报道得太多了，还是说说这个PCFX模拟器的最新开发进展吧，作者放出了第一批能够运行的游戏截图，看截图好象是当年名作之一的“女神天国”系列第二部，作者声称目前在还没有优化的情况下图像引擎已经基本完成了，速度方面还十分理想，1G的CPU（现在对于大多数人来说应该不是什么大问题吧，至少不会像笔者这样还在用C300……）就已经能够全速运行了，尤其是MJPEG video运行得十分平滑。

现在看来，我们需要关心的就只剩声音同步方面的问题和什么时候能够发布公开版本啦。

http://www.magicengine.com

■韩国Handheld的模拟热浪　–　Gee Pee 32



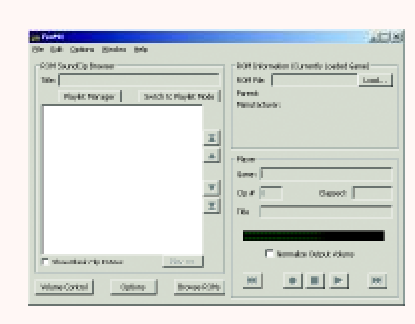
GP32是韩国的一款掌上游戏机（全名Game Park 32），为了与GBA争夺利润丰厚的手掌游戏机市场而推出。之后由于多方面的原因而无法达到预期的目标，究其主要原因估计只有两点：本土化的局限和第三方软件商支持的缺乏。不过无孔不入的模拟界却早已有强人开始研究GP32的模拟器了。一款名叫GeePee32的GP32模拟器早在去年就已经出现在网络上，不过当时由于作者没有开发涉及到Rom Hack的部分，无法运行网络上非法拷贝的ROM文件，也就没有多少人继续去关注它。在大约过了半年之后，很多人仍然保留着当初下载的大量GP32 ROM等待着救世主的出现。直到今年春节期间，情况有所转机，不知道从哪里流出了两个泄漏的版本，能够运行Private的ROM，而且SDL还附带有声音。不过作者也同时对外宣布停止开发该模拟器，真是喜忧参半。

其实对于大量的掌机模拟族来说，GBA或者说是VBA的消息无疑是他们第一关注的。GP32嘛，只是疯狂收藏爱好者和向我们这种拥有测试怪癖的怪人才会去注意吧。



模拟器篇

■FoxM1 emuhype



不知道还有没有人记得曾经红极一时的Impact这个东东？在笔者印象中这是一个和UltraHLE一样充满了传奇色彩的模拟器。同UltraHLE一样，它超前模拟的概念与98年的UltraHLE一样征服了当时无数的模拟爱好者。不过与前者不同的是，Impact并没有匆匆地退出历史舞台，而是延续一项传统模拟的途径直到了现在。从Impact到Modeler，到现在的Zinc，曾经因Impact而辉煌的官方网站渐渐由于新成员的加入而逐渐向多方位模拟器站点转型。M1这个模拟器就是Impactemu大家庭的一个新成员，是一个模拟器ROM的声音播放器。它能够从ROM中提取游戏的音乐部分，以播放器的形式播放出来。初来乍到便受到了大量玩家的好评，主要是由于当时Model 2的模拟状况还很渺茫，人们对于新ROM的好奇促使M1这个声音模拟器的迅速走红。不过随着时间的推移，3D模拟技术的渐渐成熟，M1那令人难以入手的界面令不少模拟器爱好者渐渐疏远。不过一名叫做KieferSkunk的使用者精心为M1设计了一个前端，叫做FoxM1，它使M1额外增加了一个Win版的GUI，除了使用简便以外，还增加了一些额外的功能如 VU 侦测。前端一经推出立刻大受欢迎，Impactemu还将其放到了主页上提供下载，大加赞赏的同时也是为了方便登陆作者网站比较困难的朋友下载。

说到ROM的声音播放软件，其实很多模拟器都有附带，这些看上去纯粹是为了满足玩家的欣赏欲望的软件，却不知其中消耗了作者多少的精力来改良，我们在使用的时候不应过多的责备软件的不足，相反而是必须心怀感激才对哦。

http://www.emuhype.com

■UltraHle Alpha复出

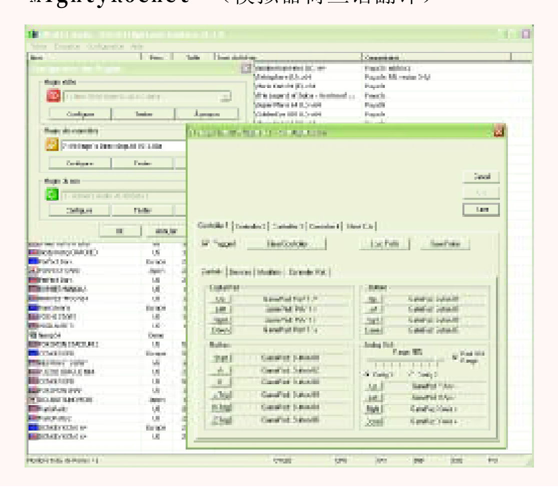


上期杂志中给大家介绍了一款出色的UltraHLE改版UltraHLE 2064，其中提到了UltraHle Alpha 因此黯然离去的消息，当时包括在下在内的很多人都认为这两件事存在直接或者间接的关系。不过很快一则消息的公布将疑团全然释开。Fivefeet8在UltraHLE的主页上提到:一个新的团队即将组成，现在正在开发UltraHLE Alpha! 新来的成员有：

-ashade （程序设计）

-crewde （程序设计）

-MightyRochet （模拟器荷兰语翻译）



当然，主页上还有一条长长的欢迎语，希望更多的人加入到UltraHLE Alpha开发团队中来！

模拟器之间的合理竞争所导致的不愉快经常发生，尤其是同类模拟器的良性竞争中比比皆是，而因此导致的往往是某个模拟器的直接终止开发，这当然是模拟器爱好者们所不希望看到的。不过，在这个完全凭兴趣构筑起来的领域里面，我们不能强求别人付出太多，而应当更多地考虑自己能够做的或者已经做了什么，不是么？

http://alpha.emulation64.com/

■幕后英雄The Guru



相信很多资深的模拟器玩家都将Nicola、HAZE这些大腕人物的名字背得滚瓜烂熟，却不知有没人记得一名叫做Guru的著名Dumper涉足模拟器圈子不深的在下，是去年才开始关注这个网站的。当时也许是出于对所谓的模拟器文化的深究吧，Guru这个陌生的名字开始出现在我肤浅的模拟器字典中。作为Mamedev的核心成员之一，Guru很少在公开场合露面（指出现在MAME那花花绿绿的官方网站上），而是默默地在第二线从事游戏基板的收集、Dump工作。Guru的官方网站被命名为MAME UNEMULATED PROJECT，正好显示了他在MAME对新游戏的支持的工作上不可替代的先锋作用，没有ROM的技术支持作为参照物，再强的模拟器都无法被实体化。如今，大量MAME WIP上的新游戏支持信息都与Guru日以继夜的二线工作密不可分。虽然将Guru这个要素定义为模拟器文化的范畴似乎有点牵强，我们仍不可否认作为为模拟计划的领导者Guru有着太多的决定权和无私的奉献精神，即便这只是伟大的Mamedev渺小的一角。



http://unemulated.emuunlim.com

■The Rumor Mill



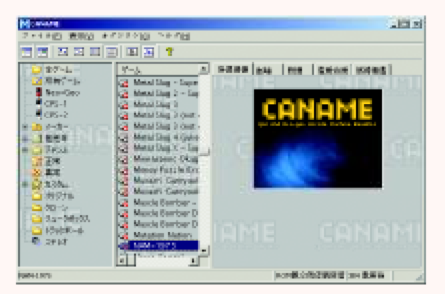


Emuviews是一个文化气息很浓厚的模拟器门户站点，站长曾经由于个人原因一度关闭了站台的更新，去年4月确又蹊跷的复站了。不过复站以后，JoseQ一直都疏于更新，Emuviews这个昔日的门户站点渐渐被人们所遗忘。不过相信很多以前经常访问Emuviews的人都清楚，The Rumor Mill是Emuviews的最大特色所在，这个包含着众多模拟界似真似假小道消息的栏目，凭借站长JoseQ出色的文字功底一直广受好评。今年一月份，新世纪的第一篇The Rumor Mill终于出现在Emuviews首页上，虽算不上轰动但标志着Emuviews真正的复苏，果然，之后Emuviews一直保持着高质量高频率的新闻更新。在被誉为模拟界淡季的春节前后，Emuviews的恢复无疑给众多乐于奔走在模拟器新闻站点的更新人员注入了新鲜的血液，时常抱怨模拟界日渐惨淡的网友们也不会因为新闻的贫瘠而显得百无聊赖了。

http://www.emuviews.com/

■日系改版MAME的绝唱 - CANAME

MAME的出色可以从很多方面看出，其中最重要的一点就是众多的非官方版本的繁荣。这些非官方版本从某种程度上甚至超越了官方版本自身的特性。CANAME就是一款有着悠久历史的非官方MAME，CANAME的前身是NMAME，那是一款被日本人改得面目全非NEOGEO游戏优化MAME，这来源于日本人对NEOGEO游戏执着得近乎疯狂的热爱，甚至还加入了像出招表这样的专业模拟器附件。大概是考虑到改进的难度以及对MAME源代码修改的限度，NMAME转型至CANAME，加入了对CPS游戏的优化部分，而对NEOGEO游戏的支持部分被明显地削弱了，也许这是一个让模拟器持续拓展的折衷手段吧。不过在最近放出的0.62.4版中，作者提到了Final这个字眼，意味着这个非官方的版本很有可能将于近期终结了。虽说这对于修改一族来说似乎是永远都无法避免的命运，但未免会有点伤感。希望很多人能够记住模拟器的历史上曾经存在的这几个著名修改版MAME的名称：NMAME、CNAME、JMAME。



http://mamespi.sourceforge.jp

■MVS《新豪血寺一族》图片公开



说到ATLUS的《豪血寺一族》，恐怕玩格斗游戏的朋友不会有人不知道吧。这一系列虽然没有像《拳皇》、《街霸》系列那样大红大紫，然而由ATLUS所自我独创的众多格斗游戏中少见的怪异系统着实令大量玩家所着迷。记得当年还是12人街霸横行的年代，《豪血寺一族》一代的出现却能够从中笼络掉大量的铁杆格斗游戏迷，足以见得其实力所在。其后，ATLUS又趁热打铁，推出了续作《豪血寺一族2》，该作在系统上大幅度强化，喧哗格斗的理念被进一步深化，众多新角色的加盟更是让《豪血寺一族》系列的快感被提升到全新的高度。不过褒贬不一的评价让本作没有收到预期的效果，《豪血寺一族2》很快便被当时天尊级的SNK和CAPCOM给压制了下去。不过最有争议的《豪血寺一族》系列却是一款在SS上推出的一款英文名称为《Groove on Fight》的另类格斗游戏，在国内被翻译成了《豪血寺一族3》……这款游戏拥有《豪血寺一族》系列一贯的混乱爽快感，甚至还加入了合体攻击的设定，就连笔者这种自认为是“正派格斗家”的人都曾经迷恋于其中的多人混战以及陷害的快感。

如今，全新的《豪血寺一族》竟然宣布要在MVS基板上推出，最新作被命名为《新豪血寺一族》，由SNK的新东家PLAYMORE监制，并开设了官方网站，从网站上不多的信息我们可以大致看出，这是一个有着KOF系列气力槽系统的《豪血寺一族》，可能是为了略微保留前几作画风的缘故吧，和MVS上面的格斗游戏风格显得格格不入。不过怎么说也是一个全新的格斗游戏，至少我是不会错过的。



http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=75851

■国人开发的模拟器管理工具——模拟游戏管理专家

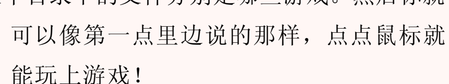
由MOP小恐龙发布的超强模拟游戏管理软件，先让我们来看看软件的简介：

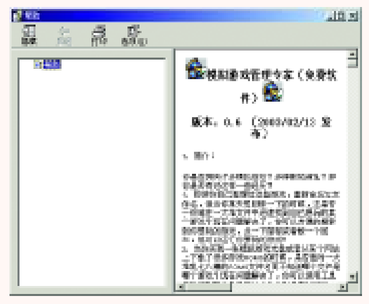
你是否拥有许多模拟游戏？多得眼花缭乱？那你是否有过这样一些经历？

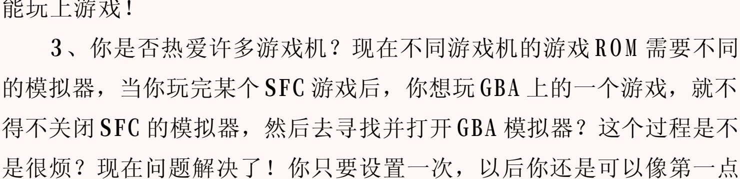


1、即使你自己整理过这些游戏，当你某天想回味一下的时候，是否苦于很难找到自己想玩的某个游戏？现在问题解决了，你可以方便地搜索到你想玩的游戏，点一下鼠标或者敲一个回车，就可以运行你要玩的游戏！

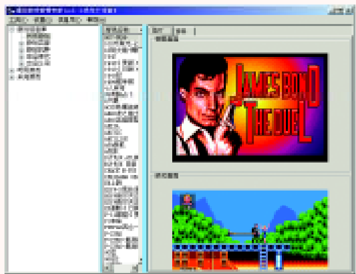
2、当你买到一张模拟游戏光盘或者从某个网站上下载了很多游戏ROM的时候，是否面对一大堆乱七八糟的文件名而不知道哪个文件是哪个游戏？现在问题解决了，你可以使用工具自动识别某个目录下的文件分别是哪些游戏。然后你就可以像第一点里边说的那样，点点鼠标就能玩上游戏！







3、你是否热爱许多游戏机？现在不同游戏机的游戏ROM需要不同的模拟器，当你玩完某个SFC游戏后，你想玩GBA上的一个游戏，就不得不关闭SFC的模拟器，然后去寻找并打开GBA模拟器？这个过程是不是很烦？现在问题解决了！你只要设置一次，以后你还是可以像第一点里边说的那样，点一下鼠标就能轻松调用模拟器来玩你心爱的游戏！



只要你拥有《模拟游戏管理专家》，你就可以轻松实现以上的一切！你可以在一个直观的界面里边管理、浏览、查找相应的游戏，运行你想玩的游戏！爽吧？即使你不玩游戏，也可以把它作为一个游戏资料库，看看往日心动过的游戏资料和图片，也是非常惬意的一件事情。

免费软件，解压即用。还等什么？赶快去下载一个看看，里边有8种游戏机数百个游戏的资料和图片……

详细的介绍请参见本期杂志专题企划栏目。



■恶魔城系列最新作：Castlevania Aria of Sorrow







《Castlevania》（在国内被翻译成《恶魔城》）代表着皮鞭与吸血鬼的故事，这个恒久不变的主题已经在众多的游戏主机上演绎了多次那个属于中世纪的古老传说。随着GBA上的《恶魔城》系列大获成功，KONAMI已经开始大胆地进军掌机市场，GBA《恶魔城》最新作《Castlevania Aria of Sorrow》（恶魔城——悲伤的协奏曲），决定于今年5月6日在北美地区发售，游戏的故事一改以往的设定在未来的2035年，游戏的主角Soma Cruz与朋友Mina在一次日蚀力量的引导下来到熟悉的吸血鬼伯爵Dracula城堡中展开全新的冒险。游戏的系统基本上与之前几作类似，玩家在城堡内进行冒险，将来袭的敌人一一打倒。新增的所谓灵魂系统，可以在打倒敌人后吸收敌人的灵魂，借此使用敌人的能力，和前两作的卡片系统和魔法组合系统有所类似，却又不完全相同。举例来说，当玩家吸收会丢掷骨头攻击玩家的骷髅怪的灵魂之后，便可以拥有丢掷骨头攻击的能力；当玩家吸收斧头武士的灵魂之后，便可以跟斧头武士一样挥动大斧之类的武器进行攻击动作，使游戏中主角的攻击模式变得十分丰富。

看来KONAMI是吃定GBA这块大肥肉了，《Castlevania Aria of Sorrow》能否成为传世的经典，还有待时间来证明……

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=75755&perpage=15&pagenumber=2

■DeJap：新年快乐



曾经在某期杂志中给大家介绍过DeJap这个著名的SFC游戏英译小组，随着时间的推移，DeJap鲜有令人惊喜的成就出现，不知道现在还有多少人记得这个SFC经典游戏英化小组呢？不过DeJap却令人意外地记得中国的传统节日：春节。2月1日那天，DeJap的主页上打出了Happy Chinese New Year的字样，看来DeJap仍忘不了最早曾经帮助过他们的fanwen那帮中国朋友。作为春节的大礼，DeJap发布了几乎整版的更新，汇报了近期几个英译工作的进展情况：

《星之海洋》：这个游戏是来信询问最多的问题，作者目前还在努力进行《Star Ocean》的英化，但并不表示有可能会在2003年的某天推出。目前他们正在处理一些错误修正，Tomato正在测试脚本，寻找并努力解决新的错误，在这之后新的测试版将会送到某些内部测试者的手里作建议、评价和测试。



《DQ3R》：《勇者斗恶龙3》同样是英化呼声非常高的一个游戏，光从在多个机种上都有复刻版这一点上就能看出该作的受欢迎程度。目前只能说作者现在已经重新开动了，还需要更多人的帮助才能使进度进一步推进。

《DQ6》：作者已经完全停止了的NoPrgress补丁的开发进程，并由他的一个朋友接手从头制作全新的补丁，同时作者不介意如果有人愿意继续完成原补丁中剩余的5%脚本的工作量的话，可以和作者联系，说不准能做出点什么来呢。

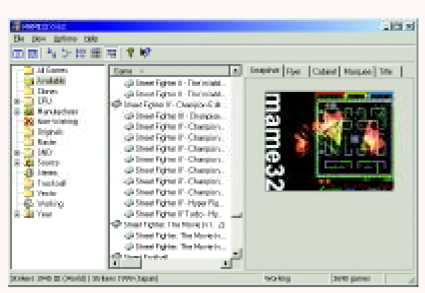
《Bahamut Lagoon》：BL在国内被翻译为《圣龙战记》，曾经发布过接近完美的英化补丁，不过目前只有一个错误作者还无法修正，作者提到似乎需要真正的SNES主机来作参考。所以如果有人有SWCDX/2或者GD3/7，而且了解一些SNES编程，而且有意帮助修正这个错误的（似乎不大可能），请与作者联系。

DeJap这个老牌的Romhack小组的新年贺礼，看起来像是为了对外界宣称自己还存在的意思，无论如何，这里将一直是很多怀旧爱好者燃起童年回忆的地方。

http://www.dejap.com/

MiSC篇

■让你的MAME飞起来 – FastMAME



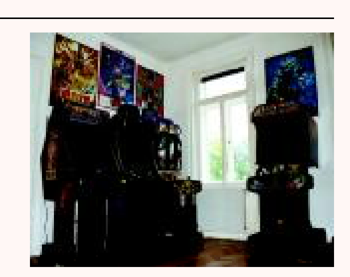
记得之前的杂志里给大家介绍过这个非官方优化的MAME，经过高度优化后在笔者的C300 CPU上很多老大难游戏都有杰出的表现，不过以前由于不是GUI界面而很难被大众化的初级模拟器爱好者所接受，这就是之前笔者推荐大家结合模拟器前端软件来使用的缘故。如今，FastMAME推出了拥有Windows GUI的32位版本，大大方便了玩家。同时，FastMAME还在此基础上推出了一个专门针对NEOGEO游戏优化的FastNeoMAME，原理与FastMAME一样，对CPU核心进行近乎变态的高度优化，在尽量不影响游戏运行的前提下让人感到游戏速度的提高。



模拟器最令人担心的两个问题：声音同步和速度，在任何时候都会令人感到困惑。如何在这方面下功夫，成了很多模拟器爱好者、开发者一直不懈追求的目标，不过笔者还是固执地认为，规则的按照官方既定的制约才是主流所在，尽管它存在那么多的不完美。

http://www.geoshock.com

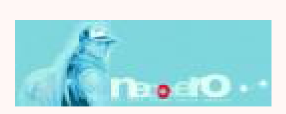
■同志仍需努力 CPS3模拟进度



两年前，CPS2的模拟被公认为不可能完成的任务，谁知道两年后的今天，这块天方夜谭般的基板竟然在模拟界毫无悬念可言，除了那几份尚未放出的大餐，没人会在CPS2的模拟上抱有丝毫的余兴，CPS2的游戏全部重现在模拟器上，只是时间问题。而CPS2的后继基板CPS3，早在一年前就有人开始了模拟的意向，如今却没有丝毫的显著进展，情况和当时的CPS2十分相像。春节之际，台湾著名模拟器站点BillyJR的模拟器世界传出了一些CPS3模拟的消息，大致意思是这样的：BillyJR的朋友弄了七八个CPS3的基板在研究，原以为略微有一点进展，谁知道游戏跑了一段时间后便突然无故死掉，而且还不是一般的死机，属于严重的再起不能……后来经过反复查证，才发现原来是电流不稳造成的自毁，可是这时已经付出了超过七块基板的代价，恐怖啊！算算CPS3的基板价格便宜的一个也要至少三千大洋，数万块钱就这样灰飞烟灭了。朋友也暂时先去休息了。

没想到CPS3的保护措施要比CPS2强这么多，想当年CPS2的基板也只是在固定时间内没收到加密信息便再起不能，CPS3的既然会涉及到电流，因为电流是不可能额外加上去的。没有恒定的电流就不可能得到稳定的解密数据，没有解密数据任何ROM都是白搭。看来CPS3模拟还需假以时日啊。

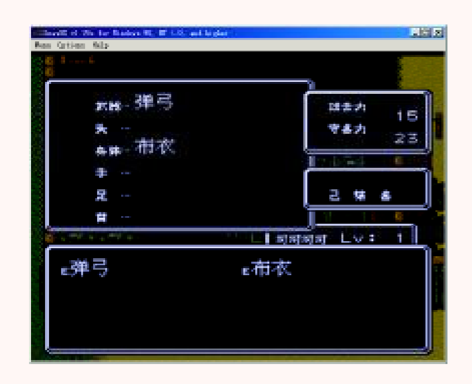
■Dump手册 – Dumper启蒙文献



2000年的MVS解密可谓是轰轰烈烈，在那次解密大战中最不得志的恐怕要数Neo-0了，这个处在美国、由香港人倡导的Dump小组曾经在以前的NEOGEO ROM Dump过程中有过辉煌的成就，却无地败倒在MVS的P ROM加密上，实在令人惋惜。很多人猜想直到今天，Neo-0仍不明白那些P1、P2里面所隐藏的秘密究竟是什么。如今MVS解密早已柳暗花明，Neo-0也没有理由死死地抱住当时他们那引以为荣的解密技术，与其被人当成是自命清高，在论坛为了不必要的缘由与人争得面红耳赤，倒不如本着资源共享的原则将自己的剩余价值完全公诸于世。Neo-0的核心Dumper：Manson似乎悟到了这点，在模拟器门户网站Retrogames的官方论坛公布了自己全套的Dump基础教材，以喻同好。这份详细的Dump手册虽算不上绝对权威，但也可以说是耗费了Neo-0大量的心血，即便没有立志要成为破解MVS基板那样杰出的Dumper，如果你对这方面有兴趣或者有意研究此行，相信假以时日，那些简单的PCB一定会在你的手中变成ROM的。

模拟界的后起之秀们，千万不要错过这个绝佳的机会哦。

汉化情报站



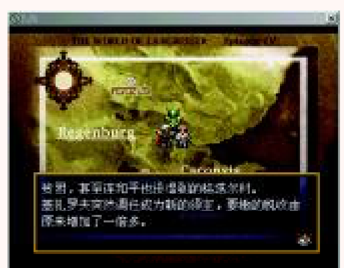
■汉化情报资源站汉化作品

http://j2c.126.com

FC游戏《重装机兵》中文版一直受到大家的欢迎，但是它在SFC上的复刻版和续作就没有那么受大家喜欢，其根本原因就是因为SFC上这两个作品都不是中文的，大家对剧情不了解当然就不会很喜欢了。可是在汉化热潮的带动下，汉化情报资源站的光量子开始对这个游戏进行汉化。从目前的情报来看，进度十分缓慢，只汉化了菜单、怪物名、人类道具、人类武器和防具。慢的原因有两点：首先是差翻译，而翻译是各个汉化小组的瓶颈，没有办法，只有慢慢做着；其次是技术，光量子也是新人，不过有狼组的metore帮忙，再加上他本人对这个游戏的汉化热情相当高，相信只要文本翻译完了，游戏的汉化也就水到渠成了。







■勇者汉化小组作品

http://necrosaro.yeah.net

勇者汉化小组的魔法皇子又是romchina的站长，在放出了SFC的《蓝球飞人》0.2完整汉化版后，就开始尝试性地汉化PS上的经典游戏《梦幻模拟战4&5》。魔法皇子不懂编程，这样就使进度很慢，而制作该游戏的程序员又十分BT，破解方面有很大难度，在解决了几个问题后，已经开始进入正轨，相信今年总会玩到汉化版了吧……

接下来是笔者的《圣斗士2》已经发布了汉化弱智版，不知道大家感觉如何。发布时，字库已经做满了，用简单的方法已经没有办法继续，加上8x8的字库看起来始终都不舒服，所以笔者准备像Pinokio汉化的《火焰之纹章外传》一样的方法来作，就是模拟器和ROM合成，这样，字库不够，字体不美观的问题就可以解决了，目前来说可行性很大，当然大家要等一段时间了。



屎王在除夕发布了为庆祝春节的汉化游戏：《勇者斗恶龙6》的剧情完整汉化版。有可能屎王受到了感情上的一点刺激，这个版本没有以前发布的游戏稳定，才发布时还有对话会死循环这样大的bug，也可能是ENIX程序员BT吧。屎王也是最快速度修正了bug，不过又有人在修正版里找到了bug，看来这个游戏还需要一些时间来完善，但是游戏的字体看起来也不错，我相信在勇者迷的测试下，在屎王的努力下，这个游戏将会被完美汉化的。



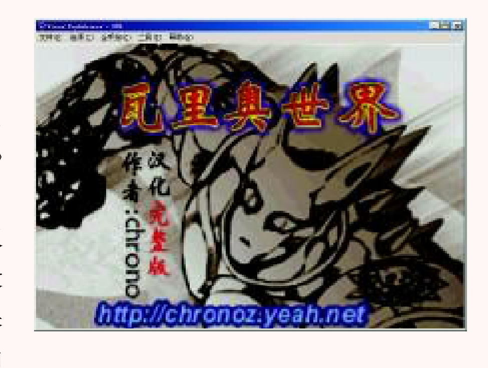


汉化情报站

EMU-ZONE · dwt_so

■chrono 冒险乐园汉化作品

http://chronoz.yeah.net



chrono 在放出《前线任务》汉化0.30版和《银河战士》完美汉化版后，又放出了任天堂新一代掌机的大作《瓦里奥大陆4》的完整汉化版，除了游戏中的卡拉OK没有汉化，其它都汉化了，而卡拉OK没有汉化的原因仍然是没有翻译。总体效果可以说很不错，由于是动作游戏的关系，没有多少文本，所以如果你玩高兴了根本不知道什么地方被汉化了。但是chrono的汉化实力也是不可小觑的。而chrono已经坐火车回家了，听说他家不能上网，所以寒假不能给大家带来其它游戏了，希望他在家里玩好，玩好后有精力在学校给我们带来更多更好更精彩的汉化游戏。

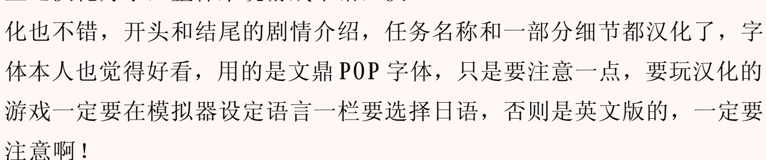


■霍乱工作室作品

http://www.chinaemu.net/zhuanti/cholra



霍乱工作室成立有半年了，霍乱在这半年里的头一个月还在更新，8月底后就一直没新闻发布了，这次为了庆祝建站6个月，就发布了SNK掌机游戏《Metal Slug——1st Mission》的汉化版。笔者以前只玩过街机的《合金弹头》，对于掌机的该作品还没有看过，这次霍乱不仅放出了一个ROM，而且还汉化好了，整体来说游戏不错，汉化也不错，开头和结尾的剧情介绍，任务名称和一部分细节都汉化了，字体本人也觉得好看，用的是文鼎POP字体，只是要注意一点，要玩汉化的游戏一定要在模拟器设定语言一栏要选择日语，否则是英文版的，一定要注意啊！





■机战改game堂

http://siboria.myetang.com



这是本人玩过汉化得最长的一个机战游戏了，在上期我已经说过汉化这个系列的难处，想不到真有人能做出来，这个人是机战改game堂的站长西XX。已经汉化到龙星路线的21话，由于汉化者深知其中的一些规矩，所以他们只汉化剧情，不汉化非日本人名和机体名（英明啊！）。也许是我挑剔吧，觉得字体是日文的繁体还有他作的一些字体看起来不顺眼，有些字要不是挨在一起根本就不认识，所以希望他们能做出简体中文的宋体版就更好了。



■ tpu 汉化作品

http://gameclub.online.sh.cn/emu/showthread.php?s=&threadid=76706

笔者的一个朋友希望自己喜欢的FC游戏《希特勒复活》被汉化，本人就看了一下，发现这个游戏居然用的是16x16的字体，这在FC游戏里是少有的奇迹。而且对话也少，应该是一个比较好汉化的游戏，由于本人慢了一步，就被tpu（从来没听过）抢先了一步。等汉化测试版被放出，下回来用汉化工具观察时，发现居然这人改写了显示代码，而且还给ROM扩了容，才知道当初没跟tpu争这块蛋糕是对的。由于tpu不懂日文，所以没汉化完，完美汉化一定可以，只是需要时间……





■ gorosega　汉化作品

http://bbs.emucn.net/dispbbs.asp?boardID=3&ID=21125

最近最多新闻的就是gorosega了，一连放出了许多汉化游戏的抓图和测试版游戏，刚开始笔者还认为这人没什么水平，可他后来放出的图片越来越吓人，最先是《陆行鸟-不可思议的迷宫2》1%汉化测试版，接着又是《浪漫沙加》的汉化抓图，然后是《前线任务3》5%汉化测试版、《时空之旅》汉化抓图、《合金装备》汉化抓图，而到截稿时又放出了《最终幻想7》汉化抓图，要知道《最终幻想7》的字库是汉化前辈skikeyu也没有破解的啊，可以看出gorosega的字库分析水平。目前只能这样说，他毕竟没有完完整整地汉化一个游戏，不过可以肯定实力也不差，他汉化的全部是PS游戏，大家看到这些都开始流口水了吧，如果这些游戏都被汉化，那么想必将会带来PS汉化游戏的高潮。



■ TGB　工作室汉化作品

http://tgb.go.3322.org

yeyezai在截稿时也放出了他们一直在汉化的SFC《牧场物语》新春贺岁测试版，游戏已经全部汉化完整，字体看起来很舒适，yeyezai想赶在中国传统节日春节这一天发布，可能有一点急，没校对文本和测试，如果有什么大家到他们网站的论坛去报告吧！而在发布这个之前，TGB工作室最近都有一点活跃的，他们还发布了GBA游戏《卡片聚会》和《闪灵二人组》的汉化测试版，看来TGB工作室的水平也不差啊，呵呵。





×îÇ¿ÕÆ»úGP32Ä£ÄâµÄ°µµÎ´À´

作者：微风



提到掌机，大家第一想到的一定是GBA。任天堂借助GB、GBC的成功，为GBA在掌机界打下了大半边天下，而GP32就是来自韩国的GBA挑战者。韩国近几年的游戏业发展是世界有目共睹的，面对掌机这快超级大肥肉，韩国的游戏公司自然不会轻易放过。GP32全名为GamePark32，是韩国在前年十一月份发布的一款掌上游戏机。



当然，要向掌机的霸主：GBA挑战，没有两把刷子是不可能的。GamePark32作为最迟发表的机种，其性能也是最强劲，下面我给大家介绍一下这款主机的硬件配置：

硬件搭载：

长宽高：147mm X 88mm X 34mm

重量：163克

3.5英寸TFT液晶显示屏，解决了亮度不够的问题（这是GBA存在的最大问题），解析度达到320X240（与早期的电视显示器相同，GBA只有240X160），最多发色数65536，支持阿尔法混合功能和纵横卷轴，格斗游戏中表现极为流畅。

输入设备：8方向操作键 + 6个功能健

通信端口：RF

扬声器：左右各一个立体声喇叭

硬体性能：

CPU：32位ARM9 RISC（GBA只是16位）

Sound：16位环绕立体声，4声道WAVE合成，32位S/W MIDI，还有个耳机接口

ROM：模拟器玩家最关心的东西了，游戏的所有资料都被存储在Smart Media Card里面，也就是我们经常在SFC模拟器里面见到的SMC文件，容量为512K。

RAM：随机存储器，通常所说的记忆体，容量8MB。

Power：电源，使用两节AA电池可以持续开机12小时，当然你也可以使用DC 3V的变压器。

通信：900MHz的RF通信端口，最多支持4人同时对战。

特殊功能：



MP3播放：GP32支持MP1/2/3格式的音乐文件，不过这些文件会单独存储在卡带里面来出售吗？

USB扩展接口：可以通过它手机，个人电脑等外设的连接，进而实现浏览网页，收发电子邮件，浏览图片的功能？



通过上面的对比介绍，我们可以深深体会到韩国游戏业发展的迅速，GamePark32硬件的强劲远非GBA能比，许多硬件参数已经接近第二代家用主机。但硬件能力的提升代表成本的增加，超过PS2的价格把许多人拒之门外，主机销量上不去同时也导致游戏软件严重缺乏。准确地说，GamePark32的用户群已经远离了游戏爱好者，这并不是游戏主机正确的道路，GamePark32的前途我们可以预见……

GP32的模拟



目前GP32最大的缺点就是游戏量少，到现在为止还不到一百个游戏，更多的是运行在GP32上面的应用软件。虽然GP32并不为我们中国玩家所熟悉，但模拟器可以让我们体会到这款“贵族”机的游戏。

GP32的模拟颇戏剧性，第一个GP32模拟器是官方发布的，GP32的主机商把随机附带的四个游戏制作成可执行文件提供下载，每个压缩文件都有对应的模拟器和游戏ROM，虽然不支持声音，但运行速度还不错。官方的目的很简单，希望通过免费的游戏吸引更多人来关注GamePark32。经过作者试验，压缩包中附带的SMC文件



（GP32的ROMS文件）是经过加密的，虽然这并不是真正意义上的模拟器，但让我们初步领略了GP32游戏的魅力。

2002年3月17日，第一个真正意义上的模拟器面世，而作者是曾经宣布开发GP32模拟器的Firefly，模拟器的名字为GeePee32，同时发布的还有六个真正意义上的GamePark32 ROMS。GeePee32的初版在游戏画面上就已经模拟得非常完美，然而作者在一段沉寂的时间后，最近在主页上发布了停止开发的声明，只留下刚支持声音的PRIVATE 33 SDL版，唯一的GP32模拟器就这样无疾而终，这不能不令人遗憾。

GeePee32虽然在模拟度上并不低，但易用性很差，阻碍了我们玩GP32的游戏步伐。在这里我给大家介绍一下这个模拟器的运行方法：

在杂志光盘里我给大家放上了GeePee32的四个版本以适合不同的用户，在Windows下运行模拟器只需要这两个版本：

geepee32_win32_directx_32.zip：GeePee32 Build 32 (Win32/DirectX) 个人版，易用性最高，但不支持声音的模拟。

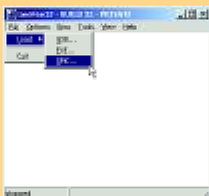
geepee32_win32_sdl_33.zip：GeePee32 Build 33 (Win32/SDL) 个人版 。由于作者匆忙地停止开发，最新的33版只有这个SDL版本，无图形窗口操作，但已支持声音，模拟度也有所增高，适合高阶的用户，我在后面会详细介绍。

首先给大家介绍GeePee32 Build 32 (Win32/DirectX) 个人版的使用。

把geepee32_win32_directx_32.zip解压到硬盘上，例如E:\Gp32Emu\ 。然后把附带gp32bios.zip也解压到此目录下，fw100e.bin和fw100k.bin相当于GP32的BIOS文件，一个是支持英文游戏的（末尾有个e），另一个是支持韩文游戏的（末尾有个k）。相应语言的BIOS可以通过模拟的Option菜单的Configure选项里的System选择。

运行主文件geepee32.exe，可以看到标准的运行窗口：

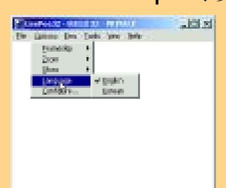
File菜单：



Load：读取游戏ROM，GeePee32目前支持三种格式的ROM（GXB/FXE/SMC），但不支持Zip的压缩格式，在读入游戏ROM前，必须把ROM解压缩到相关目录。

Exit：退出模拟器。

Option菜单：



Frameskip：可以选择跳帧的多少，由于模拟器为对模拟速度进行优化，对机器要求比较高，机器配置好的可选择0(60fps)。

Zoom：窗口大小调整，有原始大小和两倍的选择，扩成两倍大小对速度影响并不大。

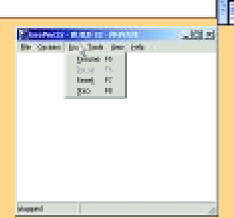
Show FPS：显示游戏运行帧数，每秒运行60帧才是正常的速度。

Configure

Key：设置游戏的操作键，可以选择自己喜爱的键位，不过设置起来比较繁琐。

System：选择已有的BIOS。

Emu菜单：



Run：在读取了ROM之后模拟器会处于暂停状态，选择这个才能开始运行，快捷键：F5（这是许多人无法运行的原因）。

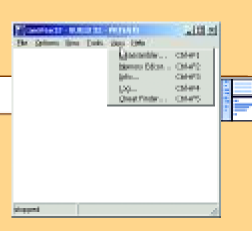
Pause：暂停游戏，快捷键：F6。

Reset：游戏复位，快捷键：F7。

Step：逐步，快捷键：F8。

Tools菜单：

Screenshot：抓取游戏中的图像，抓取的图片以gp32_XXX.bmp的格式存储在ROM目录下，XXX为编号，快捷键：F12。



View菜单：

这是高级应用者的区域，这里你可以察看游戏运行中的

寄存器，内存分布，ROM信息，报错信息等。这版增加了一个密技搜索器，可以修改游戏中的数据。

Help：

作者的相关信息。

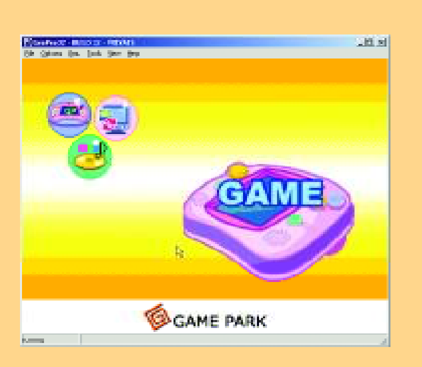
实际操作

理解了GeePee32的大致使用后，我们来实战一下：

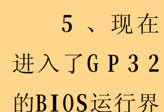
1、运行GeePee32.exe进入模拟器主界面，此时的画面为空白。

2、把光盘附带的游戏ROM解压缩到GeePee32目录下的Roms目录。

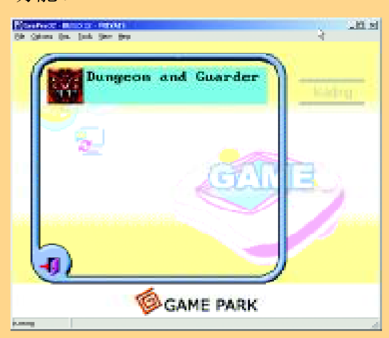
3、进入File菜单在Load栏中选择SMC...，选择刚解压的ROM文件。



4、此时画面仍然空白，模拟器在暂停状态，需要按F5键开始运行。



5、现在进入了GP32的BIOS运行界面，其中包括了GP32的三大功能：1、运行游戏；2、播放MP3；3、与电脑连接。可以通过Select键切换功能。

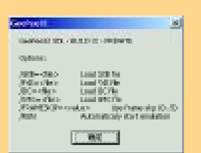


6、因为我们刚才装入的是游戏ROM，切换到GAME栏，按开始键进入游戏选择菜单，这里你能看到改游戏的图标、游戏名等信息，按开始键载入游戏。

7、模拟器用小键盘的方向键为游戏的默认方向控制，可以通过Option菜单的Configure更改按键。

由于GeePee32已经停止开发，而目前遗留的版本中只有PRIVATE 32版带图形界面，而最新的PRIVATE 33版只是一个SDL版本，但这个版本却支持了声音，我们自然不能放过，想更完美体会GP32游戏的读者继续跟着我来：

1、把光盘附带的geepee32_win32_sdl_33.zip文件解压到硬盘，PRIVATE 33版本使用了新版1.57的BIOS文件，我已经在geepee32_win32_sdl_33.zip里附带，运行SDL版还需要两个文件：SDL.dll和msvcr70.dll，这都可以在光盘的模拟器目录里找到，同样解压到模拟器的根目录。



2、直接运行GeePee32.exe文件并不能直接运行游戏，但可以显示出模拟器的相关参数，运行游戏需要使用命令行的方式。

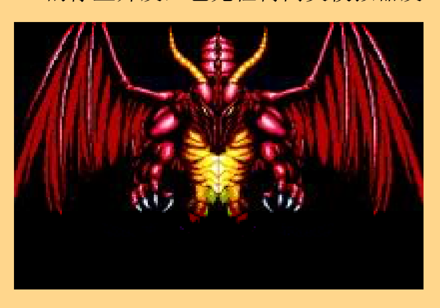
3、把光盘附带的游戏ROM解压缩到该目录，并改成一个简单的文件名，以方便键入游戏名（例如：DND.SMC）。



4、为GeePee32.exe在同一目录下建立一个快捷方式，进入该快捷方式的属性栏，在目标里后面添加入：/smc=d.smc〈游戏ROM的完整名〉/run〈进入游戏直接运行〉。

从GeePee32的PRIVATE 33运行游戏效果来看，无论在速度和兼容性方面都改进不少，并支持了让人激动的声音。GP32主机的功能也非常强，拥有诸如播放MP3等多媒体功能，所以我们也可以GeePee32实现播放MP3等功能，从各方面来看，GeePee32都是一个非常优秀的模拟器，停止开发是模拟界的一大损失。

如今，当我们再次进入GP32官方的游戏列表页面，我们会看到详尽而又充实的发售表了，这其中不乏像King of Fighters for GP32，Rock Man X 5，Street Fighter Zero 3这些熟悉的字眼，可见，一些优秀的第三方软件商的加入给GP32带来了新的血液。相对于主机的发展，GP32模拟器的前途可以说非常黯淡，唯一能用的模拟器GeePee32的停止开发，也无任何同类模拟器发布的迹象，这里只能希望我们早日在电脑上见到King of Fighters for GP32等游戏的身影。



PSXeven v0.1aÍêÈ«¹¥ÂÔ



自从Bleem等早期PSX模拟器淡出模拟器历史的舞台以后，PSX模拟器的领域就一直是VGS和ePSXe两足鼎立的局面。

VGS以其超乎想象的兼容性和简单易用的特点，赢得了很多人的喜爱，至今仍有很多VGS的铁杆爱好者。

而ePSXe继承了PSEmu的插件系统，以强大的3D性能和一些如即时存档等人性化、方便的功能，更是占据了近期PSX模拟器老大的地位。

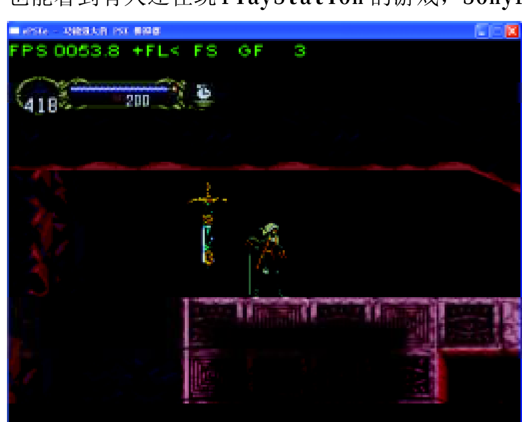
不过除了这两款常见的PSX模拟器以外，最近又有很多新的PSX模拟器出现，他们大多都像ePSXe一样，采用了PSEmu的插件系统，如AdriPSX，psinex，Pcsx等等。而这一次我们报道的主角PSXeven也正好是采用了插件系统的一款PSX模拟器。

PSXeven于2003.2.12推出v0.1，很快又在第二天推出了v0.1a。虽说这是该模拟器的第一个版本，其实在这之前作者一直都在写其它PSX模拟器的前端工具，现在许多PS模拟器的界面正是借用了作者之前的工作成果。作者在推出PSXeven v0.1之前就已经放出了许多游戏的捉图，其中包括了众多ePSXe无法运行的游戏，这使得众玩家对PSXeven非常期待，不过从放出的第一版来看，作者并没有让我们白等。

PSXeven的相关评测及其使用方法我们会在稍后放上，首先，让我们先来回顾一下PlayStation的历史。

1994年12月3日，著名的电子娱乐产品公司SONY在日本以日币39800元的价格发售了他们的第一款家用主机——Sony PlayStation，游戏机历史从此翻开了新的一页。

PlayStation是Sony的第一个电视游戏系统，最初，PlayStation原计划为Nintendo SNES的附加系统，其目的是CD-ROM为游戏媒质开发SNES上的光盘系统，作为SNES的后续主机。后来Nintendo因为卡带的防盗版能力而不愿意轻易放弃卡带，从而放弃了与Sony的合作。此时，已在PlayStation系统上投注大量心血的SONY毅然决定将 PlayStation 作成一个32-bit的家用游戏机来继续开发。就在这以后，SNES的主要的游戏制造商，如Namco，SQUARE，ENIX，Capcom和SNK，觉得Sony的新的家用游戏机比起SNES和将来Nintendo的新的家用机来说，PlayStation更加优秀，他们都有了为PlayStation开发游戏的意愿. 在这个事情之后不久，PlayStation就在日本，美国和欧洲发布了。PlayStation发布后，随着诸多著名游戏制造商的加盟，Sony一举成为世界上最好的电视游戏公司，同时PlayStation上的游戏也变得相当的热卖，几乎比较经典的游戏都发行了对应SonyPlayStation的版本。所以就是在现在也能看到有人还在玩PlayStation的游戏，SonyPlayStation获得了空前的成功。



Sony在PlayStation获得成功之后，又发布了PlayStation的便携版——PlayStationOne，它除了体积小之外，还追加了LCD屏幕和通过i-mode适配器接驳移动电话的功能。

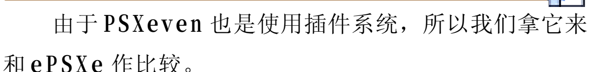
从PlayStation的硬件来看，性能真的是非常不错，PS加入的3D处理器是当时标准的高级图形工作站专用的芯片，在一般PC还

PlayStation 的硬件构架	
CPU	32 位的 R-3000A，RISC
CPU 主频	33.8688MHz
RAM	2 MB
视频 RAM	1 MB
声音	PCM24 路音源采样率 44.1KHz 等同于 CD
声音 RAM	512 Kb
CD 速度	2 倍速
最大分辨率	640×480
同屏最大显示色数	4000
最大发色数	1677 万
支持的特效	放大缩小、回旋、变形、多重卷轴、橡皮泥效果等
多边形	每秒 300000
周边设备	主要有记忆卡、摇杆、鼠标
大小 (PSOne)	19.3 cm (长) x 14.4 cm (宽) x 3.8 cm (高)
重量 (PSOne)	550 克

不具备 3D 处理能力的年代，拥有一台 PS 真是很奢侈的。这给 PS 带来了优越的 3D 性能，其高达 30MIPS（百万次计算/秒）的图像运行速度，每秒 30 万的多边形演算，足以制造出各种令业界和玩家惊叹的画面。这在初期的 PS 游戏中看不太出来，但是随着游戏开发技术的日趋成熟，PS 总能给我们带来更大的震撼！正是凭借着 3D 的优势，它击倒了年迈的 SFC 和重 2D 轻 3D 的 SS。



有人这样说，PS 游戏中精品的比重远不如 SFC 甚至 SS，的确，PS 上的游戏类型丰富，这也就使其精品少了很多。许多 PS 游戏非常新颖刺激，给人带来强大的视觉和听觉的冲击，并且游戏简单容易上手。而正是这一点，PS 成功地抓住了那些游戏发烧友以外的人群的消费心态。而以往的经典大作对 PS 的支持，在 PS 上不断开发续作，使得喜欢有内涵的有的玩家也不能抗拒 PS 的魅力. 可以说从这一点，PS 相当的成功，PS 将游戏带入了全面产业化，全球化的新局面。



PSXeven 测试：

由于 PSXeven 也是使用插件系统，所以我们拿它来和 ePSXe 作比较。



测试系统：

操作系统：WinXP Pro 版(激活)。

硬件：AMD Duron 1G + nVIDIA Gefoce2 MX400 (32M) + SIS735 主板。

Ⅰ. 基本部分：

1、测试游戏(由于放假在家，故只测试了几个硬盘里面保留的游戏)：《铁拳 3》、《恶魔城月下夜想曲》、《机器人大战 Alpha 外传》、《实况足球 2002》、《CAPCOM VS SNK PRO》、《三国无双》、《最终幻想 9》。

2、视频方面：测试了 PeteOpenGL、PeteD3D、P.E.Op.S.soft 三个主流的插件。

播放 STR 动画完全正常。

相关的运行速度见下表：从表中看出 PSXeven 的速度普遍比 ePSXe 慢一些。

3. 声音方面：使用 Eternal 和 Andy 的插件，两插件运行正常. 感觉和 ePSXe 差不多(我的破声卡也弄不出什么好声来)。并且发现了几个问题。

《机器人大战 Alpha 外传》片头 LOGO 处的音乐不正

	PSXeven			ePSXe		
	PeteOpenGL	PeteD3D	P.E.Op.S.soft	PeteOpenGL	PeteD3D	P.E.Op.S.soft
铁拳 3	无图象	49.9 FPS	29.7 FPS	没有测试	58 FPS	34.4 FPS
恶魔城月下夜想曲	无图象	没有测试	45.7 FPS	没有测试	没有测试	53.8FPS
机器人大战 Alpha 外传	无图象	没有测试	55.4 FPS	没有测试	没有测试	60 FPS
实况足球 2002	不能运行	不能运行	没有测试	没有测试	58.7 FPS	没有测试
APCOM VS SNK PRO	无图象	没有测试	38.8 FPS	没有测试	没有测试	52.1 FPS
三国无双	无图象	45.9 FPS	23.6 FPS	没有测试	56.7 FPS	没有测试
最终幻想 9	无图象	52.1 FPS	没有测试	没有测试	56.9FPS	没有测试



常，后来更改Normalized cdrom timing选项解决问题。

《恶魔城——月下夜想曲》片头动画处两插件同样无声音，而在ePSXe同样的插件环境下正常发声。

4.光驱插件：使用的PeteAspi插件，测试了Daemon、Paragon CD-ROM Emulator虚拟光驱、CDRwin制作的ISO、Clone cd制作的BIN镜像。以上环境均正常运行，和ePSXe一样.

5.BIOS支持：测试了Scph1001、Scph7001、Scph7502，均正常运行。与ePSXe相比只是没有运行BIOS的选项.ePSXe在BIOS画面可以管理记忆卡，PSXeven的记忆卡工具可以用软件代劳.而那个CD Player，没有人用它播CD吧?(我是没在ePSXe下面用过这个CD Player)。剩下的只有那个PS+SCEI的Logo画面和那个熟悉的声音(想当初在寝室玩PS到停电，第二天早晨就在PS开机的声音中醒来，有点跑题了……)，时间长不看，不听还真挺想的，用来怀旧还成。

6.手柄插件：使用SeguDPP插件，SS原装手柄正常使用。震动手柄手上没有，无法测试。



7.即时存档功能：共有5个位置，与ePSXe一样，切换位置的时候右上角有小图提示(不过当位置空着的时候，ePSXe显示为“EE SLOT”，PSXeven显示这个图片：[icon])。

Ⅱ.特点：

1.整合记忆卡管理软件，取代了BIOS中的记忆卡管理功能，相当不错.可惜支持的格式不是很多，只支持mcd、mcr、mc、ddf格式，VGS的men格式还不支持，希望以后能够加入其它格式。

2.还有个ISO压缩的工具。我测试了两个ISO都是迷你版的(谁有时间可以试试完整版的，估计压缩的还能更小)，能压缩掉1/4，很不错了，尤其是不影响



游戏速度。(那个mooby光驱插件支持RAR格式，不过慢的很)。

3.另外用户界面很友好，操作比ePSXe方便很多。

4.更改插件设定不用重启模拟器，这个特点相当不错。当时ePSXe需要重启是说沿用了老式插件系统的老病，现在它能去掉这个毛病，真是太好了。

Ⅲ.已知Bug：

1.v0.1在我的XP系统下，退出的时候崩溃，v0.1a有时候崩溃。

2.进入游戏后失去焦点，对键盘输入没有相应，需要点击一下鼠标左键，之后的键盘输入就有相应了。

3.我的系统下无法使用相当好的PeteOpenGL插件。

4.《恶魔城》的片头动画无音乐，原因不明。

5.在《铁拳3》里面有时候即时存档会产生黑块。

6.即时存档的快捷键有时候失效，无法存档，但是Debug窗口说存档完成。

7.视频插件的快捷键无法使用。

IV.关于作者：

从模拟器的图标，About和说明文档来看，作者是个很有趣的人。

看看这个图：居然还有汉字……神奇……

总的来说，对于一个新的模拟器，能做到这么多真的是很不错，很不错了。用惯了VGS与ePSXe的玩家可以试试，他的兼容性还不错，可能你在其它模拟器上无法运行的游戏PSXeven就可以运行呢。

PSXeven 使用方法：

1.File 菜单：

Run CD：运行光盘

Run ISO：运行CD镜像文件，支持ISO、BIN、IMG、ISZ格式

Run psx-exe：运行PS游戏盘中的EXE文件

Exit：退出

2.Continue/State 菜单：

Continue：当运行游戏中按下ESC后，点此回到游戏

Load State：读取即时存档(快捷键F1)

Save State：保存即使存档(快捷键F3、F2切换位置)

3.Config 菜单：

Graphics：设定图形插件

Sound：设定声音插件

CD-Rom：设定光驱插件

BIOS File：选择BIOS文件

Controller 1：设定控制器1

Controller 2：设定控制器2

Advanced：高级选项，包括插件的选择，模拟器的选项，BIOS文件的选择，记忆卡管理等等。其中的Plugin Manager选项卡是插件的选择，MemCard Manager选项卡是记忆卡管理，PSXeven Options是模拟器的相关选项。改选项里面的Show Console为显示Debug控制台，Normalized cdrom timing选项如果声音有问题可以去掉。

4.Tools 菜单：



Memcard Manager：进入记忆卡管理界面

Compress/Decompress ISO file：进入压缩/解压缩ISO文件工具

5.View 菜单：

Status Bar：显示状态栏.

Command Bar：显示快捷命令栏.其中快捷命令栏有4个按钮，分别是：

Run CD：同File>Run CD

Run ISO：同File>Run ISO

Memcard：同Tools>Memcard Manager

Advanced：同Config>Advanced

6.Help 菜单：

About PSXeven：模拟器的信息

相关的插件配置同ePSXe的配置方法，在此我就不骗稿费了。

PSXeven FAQ：

1.ÄãÄâÆ÷Ê¹ÓÃµÄ²å¼þºÍBIOSÔõçÛ»ñµÃ?

模拟器使用的插件基本都是免费的，各大模拟器站点都有下载。如http://www.emu-zone.net

PSX的BIOS文件正当的获得方法应该是自己从PS机子上Dump下来。我们也就不管那么多，下载去吧，反正有人提供。

2.XXXÓÎÏ·Îª²Î²»ÄÜÔËÐÐ?

两种可能：一是模拟器尚未支持该游戏；二是你的配置不正确。你可以上EZ FAQ论坛询问相关问题。

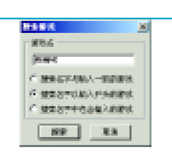
模拟游戏管理专家

¡¡ª·ª¹¡úÈÈÅÆÄåÓÎÏ·¹ÜÀí¹¤³¾ß¿ª·¢ÊµÂ¼

你是否拥有许多模拟游戏，多得眼花缭乱？那你又是否有过这样一些经历？

1、即使自己整理过这些游戏，重新命名过文件名，但当你某天想回味一下的时候，还是苦于在一大堆文件中迅速找到自己想玩的某个游戏。现在问题解决了，你可以方便地搜索到你想玩的游戏，点一下鼠标或者敲一个回车，就可以轻松运行到你要玩的游戏了！

如果有个这样一个软件：



想玩《恶魔城》吗？在这里输入“恶魔城”三个字：

点击“搜索”，马上给你列出所有的恶魔城游戏：



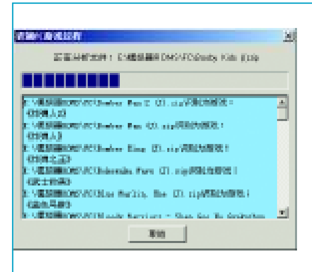
怎么样？找到想玩的恶魔城没有？敲个回车、或者点点鼠标，开始玩吧！

2、当你买到一张模拟游戏光盘或者从某个网站上下载了很多游戏ROM的时候，是否面对一大堆乱七八糟的ROM文件名而不知道哪个文件对应哪个游戏？现在问题解决了，你可以使用工具自动识别某个目录下的文件分别是哪些游戏。然后你就可以像第一点里边说的那样，点点鼠标就能玩上游戏！

假设某天，你从梦幻岛网站下载了许多FC的游戏，但是却搞不懂哪个文件是什么游戏……

如果有这样一个软件：

自动识别你的游戏ROM文件：

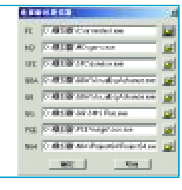


识别完毕后，你这次下载了哪些游戏，在列表中一目了然，只需要点击你想玩的游戏就可以，开始玩了！



3、你是否喜欢许多游戏机？不同游戏机对应的游戏ROM需要不同的模拟器来玩。假设当你玩了某个SFC游戏后，又想玩GBA上的一个游戏，就不得不关闭SFC的模拟器，然后去寻找并打开GBA模拟器，然后还要去找GBA的ROM文件……这个过程是不是很烦？现在问题解决了，你只要设置一次，以后你还是可以像第一点里边说的那样，点一下鼠标就能轻松调用你心爱的模拟器来玩你心爱的游戏！

设置自己喜欢的模拟器吧，以后我只管玩游戏，别的就不管了，也不用再去建立一堆模拟器的快捷方式。





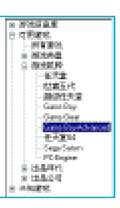
没事做的时候看看小时候记忆中的游戏！多么难以忘怀的回忆啊。另外，软件界面的左边，有一个分类树，可以提供丰富多样的检索功能。

例如：你只喜欢玩动作类的游戏，别的游戏都不感兴趣，怎么办？你可以点击分类树里边的“动作类”，那么中间的游戏列表只会出现动作类的游戏。

只要你拥有《模拟游戏管理专家》，你就可以轻松实现以上的一切！你可以在一个直观的界面里边管理、浏览、查找相应的游戏，运行你想玩的游戏！爽吧？即使你不玩游戏，也可以把它作为一个游戏资料库，看看往日心动过的游戏资料和图片，也是非常惬意的一件事情！

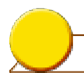
或许，你只想玩GBA的游戏，那么你点击分类树里边的Game Boy Advanced，那么，中间的游戏列表只会出现GBA的游戏：

当然，你也可以按照年代来看看游戏出品的年鉴。点击“1985”，发现原来坦克大战、超级玛丽这些经典的小节目都是85年出的呀。





这就是小恐龙作的ROM管理软件。今天我们就来看一看这个软件产生的来龙去脉。



软件的产生

ROM管理软件我一直都想做：可以看游戏图片；可以结合模拟器来运行游戏；可以搜索自己喜欢的游戏和秘籍……为什么要做这样一个软件呢？我先回顾一下自己的经历吧。我想，从FC年代奋斗下来的Game Fans们或多或少会有过相似的经历。

小时候我玩过很多游戏，当时就喜欢收集各种关于游戏的资料，例如：秘籍啦、Password啦等等。有空时还画游戏里边的人物、用磁带录游戏的音乐。初中时候，还把当时玩过的上千个FC游戏名字写了一个长长的列表。所有这些，或许是当年的条件下，管理游戏资料的雏形吧（还好没有疯狂到去收集所有的游戏卡……）。

读大学的时候买到了《电软》出版的《秘籍宝典》，里边收录了数千个游戏的资料、简介和秘籍，这或许是当年比较权威比较全面的游戏资料库吧。

《秘籍宝典》虽然比较全，但是要找到相应的资料还是太麻烦了，如果我在搜索到游戏的同时，能看到介绍和相应的秘籍该有多好。

又过了少许时光，电脑开始占领地球人的生活，我买了电脑。随后就碰到了Nestle、SFW、Kgen等早期的模拟器，于是我又开始在电脑上玩了许多往日的游戏，抓图、制作游戏MP3、同时也建立了少许游戏资料数据库。模拟器盛行后，我便开始了收集游戏ROM的爱好。电脑方便地实现了我往日几乎所有的游戏梦想……

可是好景不长，问题马上接踵而至，就如开头所说的那几点一样。

99年我拿到《世嘉十年》2CD的时候，ROM文件一个接一个地运行来看看，花了我整整两天，看到头脑发晕，才挑出了一些往日留恋的游戏。

于是我开始了半手工的管理：把喜欢的游戏ROM压缩、改文件名为这个游戏的名字，以方便辨认。就这样，从各种途径收集到的各种ROM也通过这样的笨方式整理了不少。但是当ROM多了后，问题又来了：即使想玩某个游戏，也明明知道自己有这个游戏的ROM，用模拟器去打开文件的时候，也要在一大堆文件里边找半天。

一个声音高叫着：做个软件吧！给自己方便和自由！

但是，由于自己的懒惰，一直没做。

又有几次去朋友家，惊讶的发现：他们自己都把自己喜爱的上百个FC、MD游戏ROM重新命名整理过，更有如梦幻岛的Andy等疯子，整理了数千个游戏ROM的资料。这样的人会存在多少？我敢肯定，全国的玩家中，自己整理过游戏ROM的，会有成千上万。他们互相之间都不知道对方也在整理着同样的ROM，在抓同样的图图、在寻找同样的秘籍……这些，是多么大的重复劳动和浪费啊！

要是大家的这种整理的工作可以共享，你整理过的资料我可以用，你抓了的图片我可以看到，你整理过的ROM我这边就可以自动辨别出来，不用我再一个个去看……那有多爽？要是大家的这种整理工作可以不重复，要是大家

能够联合起来，以我们中国玩家之众，每个人只需要花少许的时间，整理几个或者十几个游戏的资料，那么很快就可以把所有的游戏ROM资料全部整理完毕了！而这些成果又可以共享，那该多爽？

于是，做一个游戏管理软件的来达到上述这一切目的的想法越来越强烈。

去年年底，正值自己准备换公司（俗称跳槽）的时候，除了每天都要和当初拿到《世嘉十年》光盘的时候要不断地看各个ROM看到头晕地那样去不断地看各个公司的面试官的面孔看到头晕之外，我时间上比较空闲。

在此期间，我和一家小的民营公司在商谈一个兼职项目，是使用C#.Net做一个台湾ERP的开发，对方惊讶于我对于C#.Net的熟悉程度，以及青睐于我有大项目的经验，我惊讶于现在居然有公司敢用C#.Net开发项目！以及苦于没有实际中的大项目来发泄一下自己对C#的爱好，于是双方都表示了极大的兴趣，虽然这个项目最终由于对方的价格给得太低而没有成交，但是却直接促成了ROM管理软件的产生。因为，这个项目背后是用数据库来驱动工作流的，大量应用了数据库的操作，由于当时我对C#的数据库编程不是太熟；于是就想随手做个实际点的东西来练练手。

于是那天晚上，我心血来潮，用C#开始写这个实际点的东西，于是游戏ROM管理软件就这样诞生了。

做这个软件目的很明确，就是为了解决上边所提到的种种问题和麻烦：

* 为了能够在一个界面里边直观地选择游戏，可以看到这个游戏的所有中文资料、图片和秘籍。

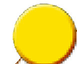
* 为了能够方便地找到、并运行自己想玩的游戏，而不需要去关心各种不同的模拟器和游戏ROM放在哪里。

* 为了在玩家收集到ROM的时候，软件能够自动识别并告诉你哪个文件是什么游戏，而且你可以马上知道这次拿到了哪些游戏，以后也任何时候都可以从可以看得到游戏图片的界面上运行想玩的游戏，而不必去理会那些乱七八糟的ROM文件名。

* 为了避免玩家在自己整理ROM的过程中所不断发生的重复劳动。并且能够让广大玩家共享这些劳动成果。

* 为了能有一个符合中国人习惯的、方便实用的ROM管理软件，证明中国玩家的力量。纵观模拟世界，满眼全是外国人的产品，难道中国玩家就不能做点事情？

* 为了能有个方式集合中国广大玩家的力量，最终合力打造出一个游戏资料、图片、秘籍最全，能够方便识别出90%以上的模拟器游戏ROM的信息中心。



制作的过程



就如同所有新事物出现的时候，都比较幼稚可笑，都需要一个成长的过程一样。这个软件从诞生到现在初步成熟，也不是很顺利的。当晚我做出来的0.1版软件雏形仅仅可以从游戏里边直接调用模拟器来运行游戏，由于一开始考虑到了配游戏图片和使用中文游戏信息列表等界面，所以还是比较直观的。当时根本就不具备游戏ROM识别功能，把游戏关联到游戏信息列表里边是要通过手工操作的，你必须为列表中的每个游戏指定游戏ROM文件，之后才可以通过列表去运行游戏。而资料库里边仅仅有十几个自己随手输的FC和GBA游戏。说白了，除了界面直观、可以方便检索游戏外，还是个很傻的软件。

当时我在mop里边办一个帖子系列，主要是放一些FC的经典游戏音乐来让大家竞猜和下载。我在这个音乐帖子里边贴出了0.1版的界面和下载地址，但是没几个人理会，大家对猜音乐的热情远远大于对这个软件的关注。不理也是应该的，毕竟，用户永远是挑剔的。

但是我有个坏毛病：要么不去做，要么一旦开始做某件事，我就会尽力去把它做好。我接受失败，但我决心做到大家满意为止。

下一步的想法是要支持游戏ROM的自动识别，如果要一个个ROM手工去指定的话，是没几个人愿意用的。于是我开始研究ROM的文件的存放方式、文件头等东西，考虑用什么信息来鉴别ROM……

遗憾的是，我对于游戏ROM几乎一无所知，而这方面的资料又少得可怜，英文的都没有，更不可能有中文的什么介绍，整天在面对一堆ROM的十六进制内容在连猜带蒙地揣摩它的格式，后来在模拟硬件的网站上找到了少许翻译过来的介绍SNES文件头信息的文章，但那些是针对做汉化游戏的朋友的，对于我的帮助也几乎没有。不久我便意识到，在刚起步的时候，几乎没人能帮上忙，只能靠自己了。我又去下载了FC的Nester、SFC的Snes9x等模拟器的源代码，看看它们是怎么读取游戏ROM的，想借此了解ROM的存放格式，结果浪费了不少时间，在弄懂了不少这些机种ROM的格式的同时，也进一步发现了FC和SFC的ROM有多么混乱……后来才发现根本用不着那么麻烦，不过那是后话。

在这些机种的识别方面遇到了巨大困难的同时，我转向了一些ROM dump得比较标准的机种，例如：现在大红大紫的GBA、以及可怜的N64。这些机种的ROM都很用很统一的标准存放有游戏的名字，考虑到游戏名重复的

概率比较小，所以我打算使用游戏名来辨别这几个机种的ROM，开始了这个软件自动识别ROM的初步尝试。

当时我有张光盘，上边有100多个GBA游戏，并且附有目录，于是我做了一个工具，自动去读取目录输入了这100多个游戏的数据库，并且同时提取了这些游戏的名字作为特征码。就这样成功地做了第一个自动识别功能。

大家也都知道，现在光是家用游戏机和掌机就有不下10种，各种游戏机种的模拟器、游戏ROM是千差万别的。由于0.1版本是随手做的，很多东西都是想都没想就开始写了。软件程序的结构不尽合理，从多年软件开发的经验来看，要想以后更容易扩充这个软件，需要进行一些必要的设计思考。为了以后能够方便地新增加对更多机种的管理支持、更方便地切换识别算法，我花了整整一个下午加一个晚上对软件的结构、数据库操作等方面进行了调整和优化。还用了不少《设计模式》的思想，这些使得现在要想增加对一种目前没有支持的游戏机种的ROM管理和自动识别，我只需要多写不超过50行代码，而且不需要改动程序结构！软件的修改和扩充已经变得很容易。

所有这些努力，就成为了软件的0.2版本。

但是，还是有一点很大的问题需要解决，否则这个软件还是不会有人用，或许我自己都不去用：因为自动识别的功能还不支持zip压缩文件，但是目前大家都是把游戏ROM用zip压缩的。不能支持zip就等于不能识别ROM……

但是我不会解压，这个问题让我头痛了几天。开始去下载有关zip的源代码拼命地研究，想在自己的程序中支持zip解压功能。但是我很快放弃了这个想法，因为所能找到的zip源代码不是版本太老，就是问题多多，很不稳定；要么就是文件不全，编译都不能通过。即使能运行的，代码也太长了，整理或重写都需要耗费相当巨大的时间，这个时间我浪费不起。

后来发现：Romcenter虽然也支持zip，但是根本就没有在自己的程序中加入zip功能，而是通过别人的zip动态库来支持这个功能的，这未免是一个比较省时间的捷径，于是我也效仿了这一做法，拿了解压zip的动态库和一个同事研究了一个下午，那天我极度疲惫的说，居然头晕晕的也把这个问题搞定了，为此我十分振奋，因为只有支持了zip自动识别功能才真正实用。

与此同时，我马上加入了对N64、GB、SFC等机种的支持，并且在不断增加对新机种的支持的过程中，不断优化了软件的构架，这些，成为了软件的0.3版本。

但是，当初那个由于很多机种的ROM格式很不标准的巨大困难依然没有解决。那几天我在日夜思考采用什么方法能够识别出某个游戏文件来。在混乱中寻求所谓的标准是困难的，那么我不如脱离所谓的ROM格式标准，用自己创立的方法来识别ROM文件吧！于是，我开始思考什么方法比较有效，同时拿2300多个FC的游戏ROM做效果试验。这样，经过一个下午反反复复的设想方法、采样、测试效果、修改方法……效果虽然不是太满意，但是终归让自己觉得这个路子是可行的。晚上，我到一个学应用数学的同事家里去玩，和他商量了我下午的想法和试验，结果他给了我一个更好的建议，我们把他的那个思想一试验，效果非常满意！于是，我采纳了这种识别方法。

令我狂倒的是：解决几个大困难的时候，都是某个人状态特差的时候：解决zip问题的那一天，我头晕得快虚脱；而解决识别算法这一天，那个同事他聚餐喝了好多酒，好像有点晕的样子……难道这个软件就是需要这种混沌状态来做？

解决了这几个大的困难和障碍后，我又增加了对FC、MD、PCE等机种的自动识别支持，每种机种增加了一些著名的游戏的资料作为功能演示，花了些时间补全了图片资料，做成了一个像模像样的0.4版。我想应该可以向大家介绍了。当时我第二天要坐火车回家过年，为了在回家前给大家一个像样的作品用用，当晚为了写这个软件的readme说明文件，都写到了凌晨5点钟。第二天早上，在mop里边发帖子，结果把软件上传完毕、帖子写好的时候，离火车开车只剩下1个多小时。于是想都没多想，匆忙乘地铁去赶火车。

或许是帖子发得太急、发贴时间不对，没几个人看到；或许是这个软件需要装.Net的运行库才能运行，稍微有点麻烦；或许是帖子没有描述清楚……帖子只有寥寥三五个回复，虽然都是支持的，但是似乎没人尝试。同时更糟糕的事情发生了：独眼狼给我的服务器空间当天出了问题，连不上了，这样不但软件无法提供下载，而且所有的介绍图片也全部变成叉叉，帖子变成了一个废贴。我当时一狠心，就把帖子给删除了。

还好我带有程序的源代码回家，在此后的两天里边，修正了少许Bug，增加了一些周边功能，增加了对GG游戏的支持。这次改进的东西其实都比较实用，于是做成了软件的0.5版。与此同时，家乡电信局的一个朋友说在春节期间给我一个ftp空间，让我做这个软件的下载服务器。

于是在初一那天晚上，我再次上传了软件，并在mop发帖子介绍这个软件。或许是有了前一次帖子的教训，这

次为了刺激使用，我恶搞性质地弄了个试用有奖活动……没想到这次的帖子一开始就引起了大家的注意，有许多朋友帮忙浮帖子；有朋友帮忙转载；有朋友提出很好的建议和意见；就连参与试用奖活动的朋友就答得很认真……大家的支持令我感动。在Email的来信中发现台湾那边都有朋友使用它了，这个软件终于开始为大家所接受……

今后的设想和需要的帮助

这个软件是功能和数据完全分离的，所以，可以把软件功能的升级和数据库的扩充两部分的工作分开来做。

我将负责软件功能的完善、错误的修正等工作。预计在0.6版的软件中，将提供“书签功能”——多数玩家都只关心或者常玩自己喜欢的少数游戏，其他或许看看罢了。所以，可以使用书签把某几个游戏标出来，随时列出自己关注的游戏，是个实用的功能。“最近玩过的游戏功能”——多数模拟器都提供这个功能，既然管理软件管理了运行游戏的过程，当然应该给你提供最近玩过的游戏的历史，或许最近几天你一直在玩这几个游戏呢，不用每次都去找呀。以及提供更多的检索游戏的方式。修正目前发现的一些问题等。

以后在软件方面可能会出现的问题以及相应的考虑：

现在软件是C#做的，需要装上.Net运行库才能使用，这个是个小麻烦。以后用户多了，我有时间的时候可以用C++改写成非.Net的软件。这样可以不依赖于.Net的运行库了。不过这个不是核心问题，因为对于用户来说，除了多装一个组件的麻烦以外，使用软件时是感觉不出区别的。

由于这个软件预计需要在扩充的功能已经不多，做到后边其实是需要不断地扩大游戏的资料数据库和图片，而每次更新数据库后，都要重新下载就未免太不方便了。所以，当用户量大后，考虑提供“网上自动更新资料库”和“手工下载新的数据库版本”两种方式。自动更新功能会检查比较你目前使用的数据库和最新的数据库之间有哪些差别，仅更新有差别的数据，仅下载新增加的图片，这样就可以大大减少下载的数据量。

此外考虑把各个机种的图片分开提供下载，分别计算信息更新版本，因为每个玩家或许只关心其中的一种或几种游戏机，那么可以有选择地下载某种机种的资料，而不需要下载所有的信息。

数据库扩大到一定程度后，可能会出现运行效率变慢的问题，如果真的出现了这种情况，我将进行代码上的优化或者把数据库转成SQL Server或者Oracle等大型的数据库系统，效率将不会成问题。

最后，一个更重要更有意义的事情，也是目前的最大困难是：如何完善游戏的资料和识别数据库。目前资料库里边只有500多个游戏的资料，也只能自动识别这500多个游戏。要想这个软件真正能够成为详尽的资料库，能识别更多的游戏ROM，就急需扩充完善游戏的资料。而这个工作不是一个两个人能够完成得了的。

所以，我们考虑有组织有步骤地完善扩充数据库。第一步，我们将完善FC的资料库，计划在一个多月的时间里边，把FC的游戏增加到2600个以上，能够正确识别出90%以上的FC游戏，然后下一步再考虑MD和SFC等机种。

如果你是个热心玩家，希望为这个计划贡献一点力量，那么你可以写信到：snstarpro@163.com，我们将告诉你怎样参与这个活动，你只需要每天花不到10分钟的时间，但你所做的事情是有意义的。以中国玩家之众，其实每个人只需要贡献一点点力量，很快就能扩大数据库资料了，团结起来力量大，这个是我一直所呼吁的。

最后，我希望得到一个稳定的服务器空间作为这个软件的官方主页，提供软件的最新版下载，以及协调大家扩充数据库的活动。目前我使用的是51.net的一个收费空间，非常不稳定，经常出问题，所以诚征哪位朋友能提供一个稳定的空间，或者提供一个可以信赖的收费空间，我好去租用。在此非常感谢大家的支持。



软件的全貌

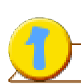


MAME32 周边详述

文：kengamer

MAME 的兼收并蓄原则使得它成为了所有人玩模拟器的首选，虽然它在对某些游戏的支持时效上不如Nebula等来得快速，但这也只是时间上的问题，迟早游戏都会出现在MAME 的支持列表里。除去高手们喜欢使用的DOS版（兼容性高）以外，MAME32 版就是绝大部分人平常使用的；而那些花里胡哨的周边就未必完全能被所有的玩家所了解了，本文采用图示配合文字的格式，来给大家作一个详细的介绍。

MAME32 周边指的是除去必要的ROM 和模拟器以外的为了更好搜索和运行游戏的其它辅助项目，根据http://www.mameworld.net 分为两大类：



Art Files：艺术分类

（www.mameman.it 称之为 Immagini etc. 也就是固有周边），包含以下10 项

1. artwork
2. bkground
3. cabinets
4. cpanels
5. flyers
6. icons
7. marquees
8. samples
9. snap
10. titles

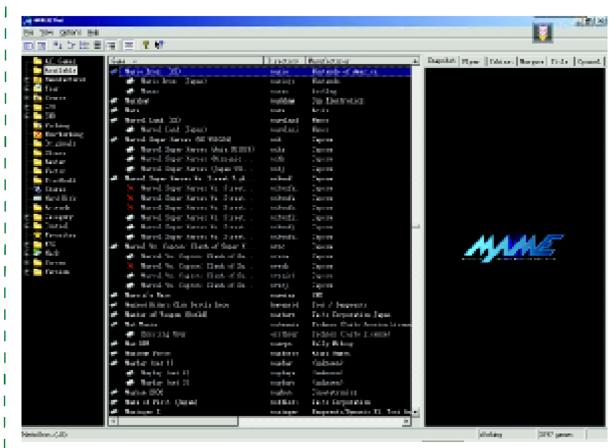


Support Files：支持分类

（www.mameman.it 称之为 Extra Files 也就是特别文件），包含以下5 项

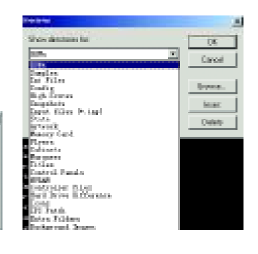
1. catlist
2. cheat
3. hiscore
4. history
5. mameinfo

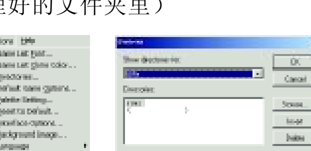
本来应该用 www.classicgaming.com/mame32qa 的官方版MAME32v64b 为例，但是无声模都（http://www.emusilent.net/mame）楚江等4 人联手打造的MAME32plus！在功能上更胜一筹，所以本文改用MAME32plus_064.3 做范例（由于周边都是英文名称，这次中文界面就放弃使用）；ROM 就用 mario.zip 吧，我看了一下，居然这个游戏什么周边都有，强大呀……



这是所有周边都没有设置之前的状况，大家可以看到模拟器界面里没有任何修饰，素面朝天。

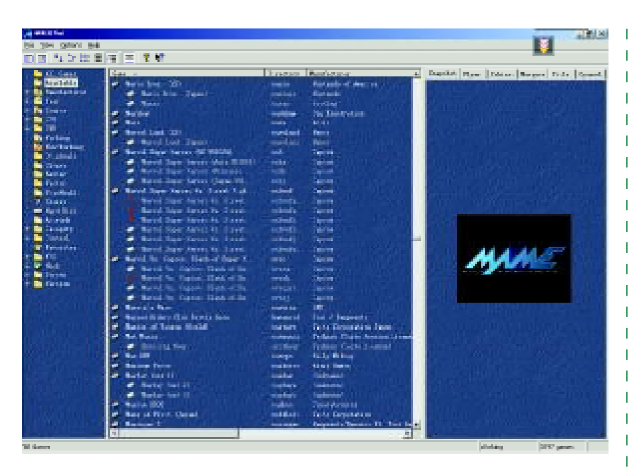
运行 Options-Directories，这里所有选项的默认路径都是模拟器目录下的同名文件夹，为了演示简单，我会将周边文件逐一放入相关目录里，而不是选择 Browse 更改其它路径（实际上我的艺术分类周边和ROM 都是放在其它整理好的文件夹里）





先把 bkground.zip 解压到模拟器目录下的 Bkground 文件夹里，然后关闭模拟器，再打开（下页图）：可以看到，界面颜色不一样了。

Bkground：就是 Background，背景图，就是模拟器界面的背景图案，默认名称是 bkground.png。放置在 Snap 文件夹里，只能有唯一的文件存在；现在MAME32



会自动随机调用Bkground文件夹里的png文件（不用改名字），此时会同步生成bkground.png覆盖Snap文件夹里的。注意一点，直接扔bkground.zip进Bkground文件夹是没有反应的。

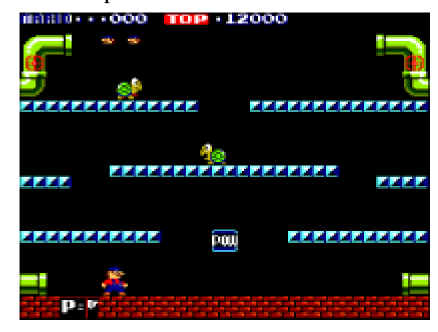
这个项目喜新厌旧见异思迁者推荐使用，我是全部看过后选定自己喜欢的背景图改名为bkground.png扔到snap目录下后就干掉了bkground文件夹，感情专一呀！

忘掉说了，bkground.zip可以在John IV的www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm找到，如何下载见附录，不过很奇怪，MAME版本越高bkground的数量就越少。



Run 现在运行《Mario》：

Mario移动怎么没有声音？记得以前在街机厅玩是有的呀。退出游戏，把samples文件（和对应ROM的名称一样的zip文件）放进模拟器目录下的Samples文件夹里，按F5刷新，重新运行，呵呵，声音正常了。

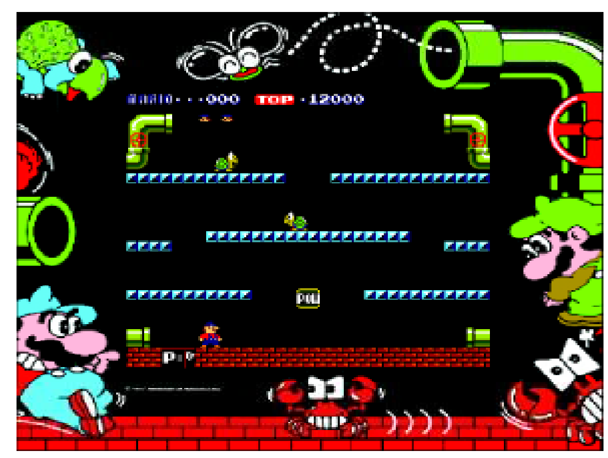


因为samples是声音采样数据，这里只是用文字描述一下；继续运行《Mario》吧：

唉，到底是经典之作呀，模样为何还是那样的……亲切，怀旧怀旧我一直怀旧，但还是有些不爽。

此时——artwork闪亮登场，artwork，我也不知道应该怎么翻译，直观的解说就是给游戏窗口加上一圈漂亮（？）的外框（当然，这个外框是动不了的）。

artwork也是以和对应ROM的名称一样的zip包形式存在的，放进模拟器目录下的Artwork文件夹里，重新运行游戏。



表现不俗吧，这就好比你的女友重新化妆换了发型和衣服，给你一个崭新的感觉，我就用它了。

samples和artwork都是www.mame.net提供的，大家可以去那里下载。

下来是icons，别看这一项小小的游戏图标，却有两套不同风格的：

官方www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm的中庸死板全部是正方形；

而专门制作这个的网站www.mameworld.net/icons所提供的icon色彩亮丽造型活泼。

下载回来就是1个zip包，改名为icons，扔到模拟器目录下的Icons文件夹里，当然，你要是把zip解开放到Icons文件夹里也可以，但是并不推荐（icons.zip里都是以和对应ROM的名称一样的ico文件）



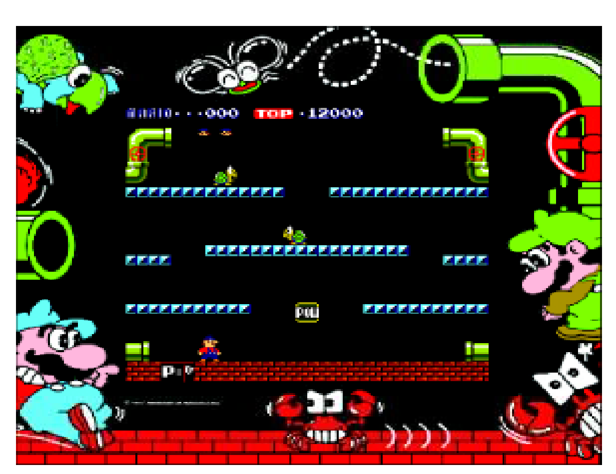
你的选择，谁胜谁负，似乎很明显了吧，嘿嘿

艺术分类其它的6项都是以和对应ROM的名称一样的png文件形式存在的，打成和文件夹同名的zip包出来

也行，看着比较清爽（整理data就是zip形式存在）。下面按照模拟器的界面从左到右顺序介绍：

Snapshot：游戏抓图，也叫截图，使用最普遍，因为可以按F12自己抓图，抓下来的是和zip名一样的png文件，再抓就变成zip名（去掉最后一位字母）后跟0000、0001……而且，有些加上artwork后的抓图绝对比官方放出来的漂亮，都保存在模拟器目录下的Snap文件夹里。





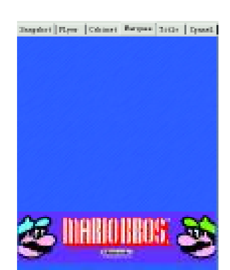
认真说来以下再介绍的5项都是锦上添花的东西，除了没事的时候看看外，实在没有别的用处，找游戏snap足够了。



Flyers：游戏发售时的海报。分为收藏用的大图和MAME用的小图两种。（大图在www.arcadeflyers.com下载，不过得一张张去打开再保存，呵呵，会点死你的）

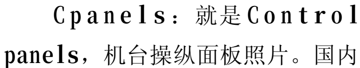
Cabinets：街机整体或屏幕照片。说实话，我比较讨厌这一项，原因呢？它长得太对不起观众了！它也跻身于艺术分类，实在是名不副实。



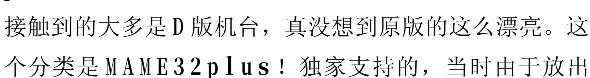


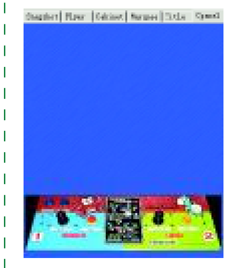
Marquees：街机箱体上面的贴图照片

Titles：还是抓图，不过抓的是游戏标题画面。我其实喜欢titles甚于snap，于是……偷梁换柱，把titles.zip改成了snap.zip扔进了snap文件夹，然后呢？呵呵，snap显示的就成了titles。



Cpanels：就是Control panels，机台操纵面板照片。国内接触到的大多是D版机台，真没想到原版的这么漂亮。这个分类是MAME32plus！独家支持的，当时由于放出cpanels的网站n久没有更新，所以楚江去掉了这个；可咸鱼翻身，Eldio重新制作出了全套新的，楚江在第一时间就作出新版再次支持。大家可以放心，0.64出来后，Eldio再次放出了新的update的zip包，看来以后会一直做下去了，楚江也就会把代码提交给官方的MAME32。





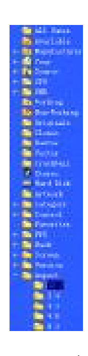
Sanp、Flyers、Cabinets和Titles还是www.classicgaming.com/mame32qa提供的，而Marquees和Cpanels则是在Eldio的主页www.eldio.co.uk/index.html下载。

以上已经介绍过的10类由于都是和声音图像打交道，所以被统称为艺术分类；又因为它们在使用中不会被修改，所以又被称为固有周边。

下面的5个支持分类则是与运行游戏有关的：



首先看一下Catlist：留意模拟器界面最左边那一栏，它是按照厂商、版本号等信息的分类，http://www.mameworld.net/catlist/又发展出了很多不同的分类，都是ini文件，压在zip包里，比如cat32.zip里。我随意抽出来Aspect.ini放入模拟器目录下的folders文件夹里，重新启动模拟器，现在再看最左边那一栏，我们发现Aspect是按游戏显示窗口长宽比例分类。





再看deluxe32.zip里同样抽出+ Quiz.ini放入模拟器目录下的folders文件夹里，重新启动模拟器，现在再看最左边那一栏，

呵呵，问答部分跑出来了，还按语言分了类。

归纳一下，这些ini文件都应该从zip解到folders文件夹里。

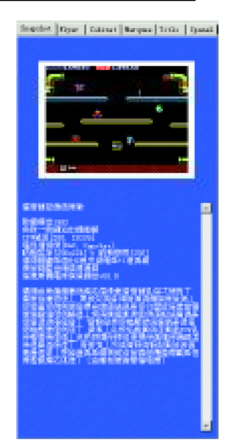
History和Mameinfo都显示在模拟器界面右边显示栏snap的图片下面：

History：历史纪录文件

解压到模拟器根目录下，最新版本history064，这个是英文版本。

官方下载页：fandemame.emu-france.com





还有个日文版的，由于日文显示乱码，所以知道一下就行了，而且似乎只更新到0.56就停了。

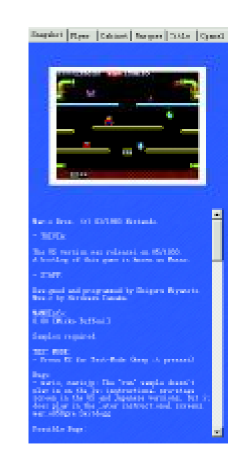
官方下载页：http://mame.page.ne.jp

Mameinfo：信息数据库，包含了游戏的很多有用的介绍。

呵呵，不过都是外文，看懂看不懂只有自己心里清楚了，用处似乎只是长点儿见识罢了。

解压到模拟器根目录下，最新版本mameinfo441。

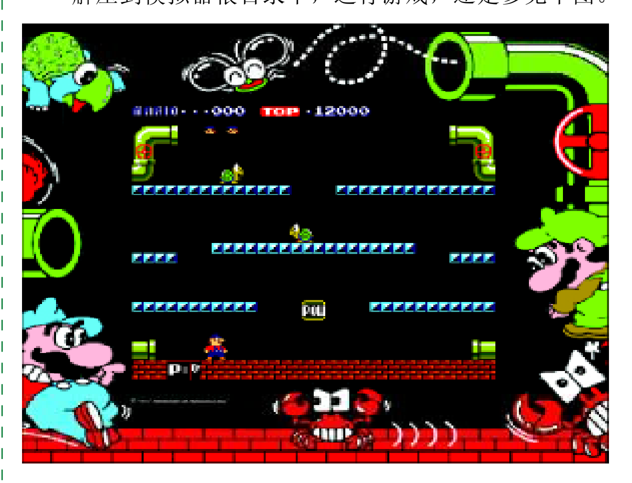
如果你是小猫，不想下全部的mameinfo441，手里又有mameinfo440，那你就只需要下载MAMEINFO DIFF-Update from v4.40 to v4.41就可以了，自己编译一下，方法是把 Update.zip 、unzip.exe（www.mame.net/zips/compile/unzip.exe）和pat253b.zip（ftp://ftp.simtel.net/pub/simtelnet/gnu/djgpp/v2gnu/pat253b.zip）放到你的Mameinfo.dat所在的目录，双击Update.zip打开，再双击Update 440-441.bat，然后……没有然后，已经搞定了。



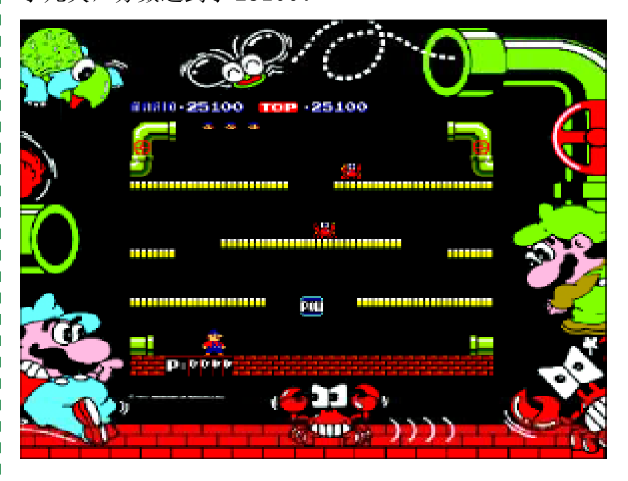
官方下载页：www.mameworld.net/mameinfo

Hiscore是非官方最高纪录数据文件，用处就是生成你自己的游戏高分纪录，最新版本hiscore.dat(v7.95)，官方下载页：www.mameworld.net/highscore

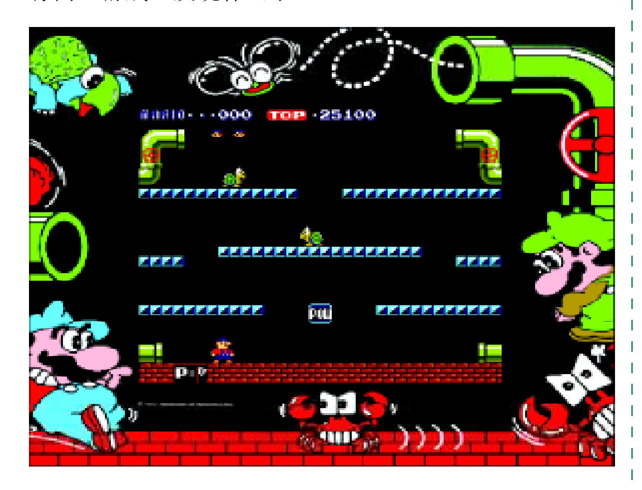
解压到模拟器根目录下，运行游戏，还是参见下图。



我们可以看到此时的最高纪录是12000，我随意玩儿了几关，分数达到了25100。



这时在模拟器目录下的hi文件夹里就有了一个和我所运行游戏名称相同的mario.hi文件。重启模拟器，再运行同一游戏，发现什么了？



呵呵，记录保存下来了。www.mameworld.net/highscore还给出了一个allnvrams.zip，它是所有的.nv文件的合集。解压到模拟器目录下的nvram文件夹里，能够解决对应的NEOGEO游戏不能纪录最高分数的问题。

最后才介绍cheat（作弊码）是因为我对这一项非常不感兴趣，我玩游戏从来不进行任何修改，宁愿放弃也不用它迅速通关。

把下回来的zip包解压到模拟器根目录下，更名为cheat.dat。游戏中先按p键暂停然后按Tab键调出，选到cheat，进入Enable/Disable a cheat，将off改为on就打开了相关选项。其余的项目由于以前已经有了高手专文阐述（比如大胖子的emucheat），在这里就不啰嗦了。

Cheat站点比较多，版本也比较多，这里列出几个：

http://cheat.retrogames.com

http://www.quasar.clara.net/emu/mame

http://upstephh.free.fr/cheats.htm

http://haggar.emuunlim.com

http://cheatmania.vg-network.com

看了一下，基本不缺什么了，楚江在MAME32plus_063.2里新增的IPS (International Patching System)比较独特，ips 文件放在 mame\ips\，外部 dat 文件用来定义某一个游戏的 hack 需要的信息。可以去MAME32 Plus官方站点www.emusilent.net详细了解，这里不多讲了。其实说白了就是把下载页里的ips-****.cab直接解压到模拟器根目录，打开模拟器后在hack分类里（左边的分类栏）找到想要玩的游戏名称点右键选择任一hack名称左键确定就行了。

而语言支持则需要把lang_****.cab（语言包）和font-****.cab（字库包）分别解到模拟器根目录下的lang和font文件夹里。

有一个东西对ROM收藏者也算是周边，大概说一下：

Cover Files的front是指封套正面，back是指封套背面，用打印机打出来放在CD盒里；而label则是指用市面上销售的不干胶圆形贴纸把碟面图案打出来，贴在烧录好的CDR正面上，达到美观的效果。官方下载页：www.retrocovers.com

MAME的最新版本是ROM 8张，周边1张，而近期内还会放出首张DVD Cover。

很多周边都是可以用rc或者cm整理的，下面是列表：

名称	整理放出者	主页	data版本（zip数）
Artwork	Roman Scherzer	www.clrmame.com	20030113 .64（127）
Cabinets	John IV	www.classicgaming.com/mame32qa	20030126 .64（17）
Flyers	XRay-1	www.arcadeflyers.com	20030126 .64（17）
Icons	John IV	www.classicgaming.com/mame32qa	20030126 .64（1）
MAMu's Icons	Eldio.	www.eldio.co.uk/index.html	20030203 .64（1）
Marquees	Eldio.	www.eldio.co.uk/index.html	20030203 .64（11）
Panels	Eldio.	www.eldio.co.uk/index.html	20030203 .64（16）
Samples	Roman Scherzer	www.clrmame.com	20030113 .64（52）
Snaps	John IV	www.classicgaming.com/mame32qa	20030126 .64（1）
Titles	John IV	www.classicgaming.com/mame33qa	20030126 .64（1）



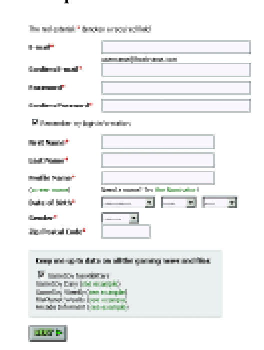
mame32qa的下载方法



1、进入www.classicgaming.com/mame32qa/，点击Downloads；

2、进入www.classicgaming.com/mame32qa/down.htm，点击Mame32 Zip Distributable；

3、进入了GameSpyID申请页面http://www.fileplanet.com/gsid.aspx?r=http%3a%2f%2fwww.fileplanet.com%2fdl.aspx%3f%2fclassicgaming%2fmame32qa%2fmame32v64b.zip%26noloop%3d1，点击Click here to log in using GameSpyID；



4、有*号的必须填，信箱最好填hotmail的，便于收到回信（不过我用163.net一样收到了回信）；

5、收到回信，根据提示进行

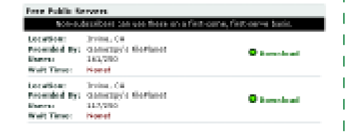
正式注册。比如我收到回信中要求我点击www.metropoliglobal.com/lgsys_activate.php?&email=kengamer@163.net&act=fe2e34b714f0，点击后进入真正的注册页面；



6、点击continuar，再次进入填写用户名和密码等的注册页；

7、全部填好，这时的用户名和密码就是你注册成功后的真实资料，注意记录下来。点击guardar结束注册。这时已经注册成功。

8、再次进入http://www.classicgaming.com/mame32qa/down.htmmame32qa的下载方法，点击Mame32 Zip Distributable；



9、点击Free Public Servers的任意一个Download，弹出下载页面；



10、点击Click here to begin download，用flashget直接添加进任务（注意，flashget此时应该设置为监视剪贴板和IE，并且为多线程），下载正式开始；

11、问题又来了，怎么这么慢呀。其实可以多线程下载的，此时再任选Download点击，弹出下载页面后把Click here to begin download直接拖到flashget的小窗口，出现右图：



选择是，这时就有了两线程；重复着一过程，开到6线程就行了，再多也没什么意义。而且用flashget下载还支持断点续传。

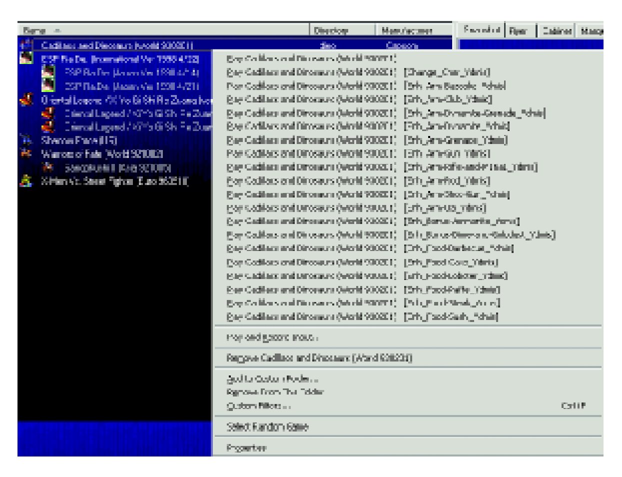


完全搞定

前端理论上也应该算是周边类，不过主要用在DOS版本，而且数量繁多，应该是单独撰文的事情了，全文结束，希望不要有什么纰漏。也欢迎各位读者批评指正。

完稿后不少人都问MAME32plus！的hack游戏到底如何运行，我在这里详细说明一下：

有了MAME32plus！后还不能直接选择那些hack的游戏，这是因为IPS文件夹里还是空的，到http://emu.xaonline.com/host/mameplus的Download页面下载IPS-0212，下回来的是ips-0212.cab，解压开就是一个名称为ips的文件夹，直接放到MAME32plus!根目录下（覆盖原有的ips文件夹），这时运行MAME32plus!。在最左边一栏会看到Hack分类，3个子列表是Chinese（汉化游戏）、Misc（其他）和Neo-Geo。任意选择一个分类—比如Misc，选择要运行的—比如dion，在游戏名称上点击右键，选择要运行的hack版名称点击左键就可以了。



至于ips包含的hack游戏的详细信息大家可以在http://emu.xaonline.com/host/mameplus/的IPS页面看到，不过现在只有2003-01-31的，这个写起来太麻烦，楚江同步更新看来不大可能。

其实大家也可以自己用hack的文件和原文件对比做出ips来，不过这个涉及到比较专业的知识，一般玩家不必去深究，自然有负责ips制作的某人慢慢加上去，耐心等待就行了。如果有些人不想用MAME32plus!来运行这些hack游戏，而是想用顺手的Nebula或Winkawaks，也可以用逆过程来做出hack文件：ipswin有中文版，把.ips文件和原文件都放到ipswin.exe所在目录，运行ipswin.exe，要打补丁的文件选择原文件，使用的IPS补丁文件选择.ips文件，然后点击打补丁就搞定了。

再提一点就是前端里的EmuLoader，功能非常强劲，最主要是它支持了基本上所有的MAME32周边，和MAME32基本上界面差不多了，而且运行速度要快10%左右，由于设置麻烦，用RC就行了。

体验模拟器战网

——zbattle.net

文：爱你可死II



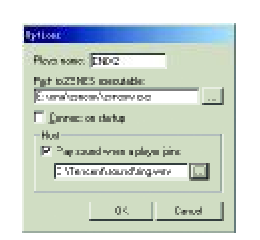
战网一词最初来源于早期的PC联网游戏，像星际争霸、暗黑破坏神等都是通过BattleNet来实现网络对战的乐趣，因此当时战网几乎成了联网对战的代名词。zbattle.net从名称上看似乎是由SFC仿真器Zsnes和BattleNet两个单词的简写拼成的，所以也就自然的被人们叫成了“仿真器上战网”这样古怪的名字。

其实说到仿真器上连线对战的软件，Kaillera可以算得上是主流了，现在从街机到家用机，都有用到Kaillera作为联网对战的服务器。不过在家用机方面，仍然有不少的仿真器停留在ip对连实现网络对战的方式上的，这在两个王牌SFC仿真器Snes9x和Zsnes当中显得格外突出，其实家用机不同于街机，在网络对战的时候需要传输的数据十分之少，而且家用机的联网一般只注重朋友之间的共同娱乐，而不需要像街机那样营造出一个虚拟的机厅氛围，因此像zbattle.net这样的软件已经完全够用了。

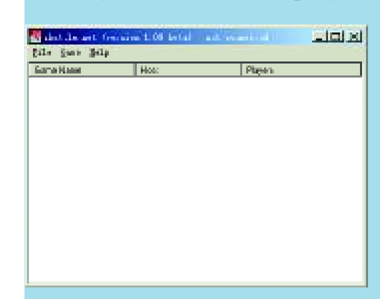
看了上面的介绍，您是不是已经开始心动了呢，那么赶快随我们进入奇妙的仿真器战网世界吧。

玩过星际争霸或者魔兽争霸的朋友一定都知道著名的战网battle.net吧，厌倦了在单机上和电脑玩1拼n的生活，抱着独孤求败的心情，登陆战网寻找更强大的对手，哇……战网上果然高手众多，不容分说就先将我等狂洗几局一削我等的锐气，唉……本以为自己的水平可以上战网搞个大屠杀什么的，可惜反而被别人屠杀掉了……晦气啊！谁叫这世上有个什么“天外有天、人外有人”的硬道理呢？……好了，就此打住吧，否则大家一定以为我投错稿了，其实以上都是在下的亲身体会，忍不住就说了出来，想必一定能引起很多朋友的共鸣吧（是的话就请鼓掌吧）。OK，其实本文的目的是想向大家介绍另一种战网zbattle.net，这是为我们模拟器玩家设计的一套战网，通过它，我们可以利用 zsnes 和远方的朋友一同玩 SFC 游戏，你没有看错，是SFC游戏，不是麻将、纸牌、五子棋，也不是星际、魔兽、传奇、坦克，而是俺们硬盘上珍藏的那近百个游戏（哇~~~流口水ING）。是不是很心动呢？是的话就follow me啦！

zbattle.net的官方主页是http://www.zbattle.net（英文），在这里可以找到最新版的zbattle.net客户端程序下载和相关的软件使用说明，以及新闻、版权申明云云。熟悉英文的朋友可以自行来这里淘淘金。俺在这里直接就给出介绍客户端程序的下载地址了：http://zbattle.net/files/zb.net-1.09-beta.exe这是一个安装程序，执行以后会将zbattle.net的客户端链接程序安装到系统中。安装完成后，执行安装目录下的zbattle.net.exe，对于第一次运行这个程序，会出现如左的设置画面：

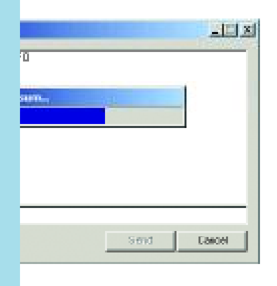


在 Player Name 右边输入你的用户名，建议大家最好起英文名，否则在游戏中你的名字会显示成空格（因为zsnes完全使用自带的英数字库，不支持中文显示）。在Path to ZSNES executable下面输入ZSNES主程序文件的路径，但要注意必须是 ZSNES Windows版本（主程序文件是ZSNESW.EXE），因为DOS版的不支持Internet。如果你希望每次启动这个客户端程序的时候都自动连接到游戏服务器，可以选中Connect on startup。而如果你希望有人加入你创建的游戏时系统能发出声音通知你，可以选中Play sound when a player joins并在下方输入要播放的声音文件名（WAV格式）。一切准备就绪后，就可以点击 OK 进入登陆画面了（如右图）：



假如你在设置

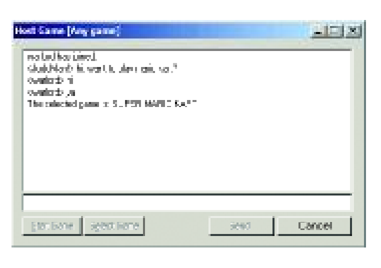
up，那么执行到这一步
务器，否则你就需要手
选择File菜单下的Con-
ect命令来进行连接。
接完成后，客户程序的
口内会列出所有已经建
的游戏（如左图）：
其中，Game Name
Host 是建立该游戏
该游戏的玩家数量/该游
st一般应该在Game
及一些附加信息，比如
yers中前面的数字小于



，会首先进入到一个聊

一步商谈你们的联机事
选择的游戏，那么首先
的进度条。这是在对你
保证你们使用的是完全
就可以等待主机开始游
游戏ROM，或者你的
他的电脑下载他的ROM
nload Game。注意这
的ROM存放目录（就是
开的那个目录），否则
到ROM从而不能开始游
果一切问题解决了，就
主机说gogogogo让他
始吧！
立联机游戏等待别人加
Create命令，这时会

进入聊天窗口（如下



这时你可以先等待别人加入到你的游戏中来。你可以通过左下角的Select Game来选择游戏，同样的，你的玩友也必须有这个游戏，否则你就只有等待他从你的系统中下载你的ROM了。另外，你所选择的ROM也必须是处于ZSNES的默认ROM文件夹内。一切准备就绪后，就可以点击窗口左下角的Start Game了，如果一切顺利，那么就开始尽情享受zbattle.net带给我们的乐趣吧！

以上就是在下对zbattle.net的简单介绍了，操作起来还是蛮简单的吧。其实zbattle.net出现很久了，但却很少见到国人在上面屠杀，想必是宣传力度不够吧（笑），希望此文能够给广大模拟迷们多一种选择，大家一定要多多支持咱模拟器的战网啊！

再说点后话，在游戏中，大家可以随时按T键来聊天，可惜只能用英文聊：（另外，如果你有过手工配置ZSNES进行联网游戏的经验，那么你一定对下面这幅画面十分熟悉：

这个对话框中的Allow UDP Connection复选框表示是否允许两边通过UDP链接来传送数据。据在下了解，UDP是一种求速度但无安全保障的传输协议，为了保证传输速度，而对每次传送过来的数据不进行正误检测，由于模拟器联网游戏的原理是互相传递按键信息，所以在下觉得应该选择对可靠性较强的TCP传输协议才对（即去掉Allow UDP Connection前的红勾），否则一旦错误传送某个关键帧的按键信息，甚至可能导致两边不同步的情况发生，这样这游戏就白联了……为一点速度上的提高而冒这种险实在不值得，所以在下建议如果有某位喜欢手工配置ZSNES来进行联网游戏（即不通过zbattle.net，因为使用zbattle.net的话似乎无法更改这个），还是尽量去掉Allow UDP Connection前面的勾。……以上也只是突然想到的，实在不明白为什么ZSNES默认是允许UDP链接……在下才疏学浅，如有错误，还望批评指正！



SUPERVISION ÉñÃØµÄÀôÕ½Õß

——Watara Supervision

1989年4月21日，日本任天堂发售有史以来第一部可更换游戏节目的插卡式掌上游戏机Game Boy，从此翻开掌上游戏机风靡全球的新的一页。

1992年，香港一家叫做Watary Industries Limited（目前已发展为万能国际集团）的公司看好掌上电子游戏机的巨大市场和良好前景，自行设计生产出一种8位的单色液晶屏幕可更换游戏卡的掌上游戏机，命名为SuperVision，Watara希望自己能够以此从掌上游戏机市场分一杯羹。这部叫做SuperVision的游戏机无论从外形、屏幕、性能等方面来看都非常类似于日本任天堂公司享誉世界的GameBoy，我们可以认为SuperVision的设计在很多方面借鉴了GameBoy的技术参数，但是不可否认的是SuperVision是Watara公司具有完全自主知识产权的产品，它仅仅是“很象”GameBoy而已，在硬件上是完全独立的一个系统，绝对不是简单的Game Boy兼容产品。

由于SuperVision是晚于GameBoy两年以后的产品，所以不仅设计上模仿借鉴了Game Boy，而且更针对Game Boy的某些不足之处做出了相应的改进。SuperVision采用了M65C02 VLSI 作为CPU，这是一颗运行速度为4MHz的8位处理器。SuperVision的外形和Game Boy比较相似，都是纵向的长方形，并且体积大小相仿。SuperVision的屏幕尺寸比标准Game Boy大得多。SuperVision的屏幕仍然采用四度灰阶单色液晶屏幕，但是屏幕尺寸达到61mm*61mm，分辨率160*160，整个屏幕可产生25600个像素。而标准Game Boy的屏幕尺寸47mm*43mm，分辨率160*144，整个屏幕可产生23040个像素。显然，SuperVision的屏幕无论在尺寸和分辨率上都比GameBoy更有优势，也更适合表现游戏角色、增强游戏气氛和乐趣，不过残像问题仍然存在。SuperVision可产生3信道的立体声游戏伴音，并且内建了超小型扬声器用于发音，也具有立体声耳机插孔，这也是借鉴了GameBoy的设计。在操控按钮的设计上，可说是完全照搬GameBoy的“方向+选择+启动+A+B”的设计，只是为了避免侵犯知识产权的法律纠纷，将任天堂享有特权的十字形方向钮改为其它形状，不过终归是上下左右四个方向的，没有成就“引入纵深概念”的划时代产品。SuperVision也如同GameBoy一样可以通过专门的端口进行有线方式的联机对战。甚至在电源供电设计上也和Game Boy如出一辙：既可以使用4节1.5V的AA电池运行，也可以使用6V稳压电源供电，甚至可以直接把





GameBoy 专用的外接稳压电源拿来用！但是耗电量还是比 Game Boy 要大出不少。模仿并不一定就代表不劳而获和墨守成规，其实有很多成功的例子，一开始也正是从模仿入手，就像微软公司称霸全球的视窗操作系统一开始也是模仿来的。在模仿的基础上不断创新、融入越来越多、越来越完善的自我的东西，也不失为成功的路径。SuperVision 有两个非常独特的出色设计可圈可点，其一，它可以通过专用的连接设备 TV-Link，将游戏画面传输到普通电视机上观看并以 4 色来显示，这使得它既可以方便的随身携带使用，也可以作为一台家用电视游戏机使用；其二，SuperVision 的屏幕部分可以进行一定角度的曲折，可以有效的改善在不同的光源强度、光源类型、光源角度下的视觉效果，并且能让玩家的身体，特别是颈部和手腕在游戏过程中更为舒适一些。

Watara 一开始就将目光瞄向了全世界，这家公司在 1992 年到 1996 年之间，授权世界各地区的多家公司先后推出了十几种不同风格款式、针对世界不同区域的、面向不同消费群体的



变种 SuperVision 兼容机型，形成了庞大的 SuperVision 家族。1995 年前后，我国国内一些大城市的游戏机商店也出现过 SuperVision 的身影，笔者就曾经亲自试玩过 SuperVision。在 SuperVision 的整个生命周期中，总共只发布过大约 60 余款游戏，最后还有一些处于开发中、未及完成就夭折的作品，象“兰博”和“终结者”等。

美好的愿望并不一定都能够实现，事实上，SuperVision 自始至终都没有能够在掌机市场打出一片天地，甚至很多自认资深的游戏爱好者从来就不知道曾经有这样一部主机出现过。在任天堂 GameBoy 夺目的光环下，任何同时代的竞争者都显得那么的暗淡无光，就连同样是游戏机界骄子的世嘉公司于 1990 年所推出的彩色掌上游戏机 GameGear 都彻底的败北，更何况名不见经传的香港 Watara 公司。同类型产品、相近的性能、广告资金投入的不足、严重缺乏第三方厂商的软件支持，等等这些都是 SuperVision 最后销声匿迹的原因。

时至今日，从 8 位机、16 位机、32 位次世代直至 PS2、NGC、XBOX 时代一路走来的我们越来越清楚的看出，一部主机的成败最主要的因素并不在于其硬件能力是否最为强大，而在于是否有足够大牌、足够多的优秀软件厂商的加盟和支持。Watara 的 SuperVision 什么都可以模仿任天堂 GameBoy 甚至做得更好，但是有一点却始终无法模仿，那就是和任天堂一样得到诸如 Taito、Namco、Acclaim、Enix 等等闻名遐迩的世界一流游戏软件公司的鼎力相助。这恐怕就是 SuperVision 失败的最主要原因了。说到底还是因为 Watara 自身缺乏知名度造成的，怎能与苦心经营几十年，靠着纸牌、大金刚、马里奥等等坚实基础，一步一个脚印打下江山的任氏相提并论？因为没有知名软件商的加盟，所以 SuperVision 上所出现的游戏始终是方块、推箱子、扑克牌、黑白棋等等小品式的简单益智类游戏，就算机能比 GameBoy 更好，也全然无法体现了，又怎能和 Game Boy 上的马里奥、三国志、赛尔达、勇者斗恶龙等等大量名作一较长短呢？不输才奇怪！。

俗话说得好，不以成败论英雄。Watara 公司能够推出 SuperVision 就已经是一个英雄，一个敢于向巨人挑战的英雄，一个明知山有虎，偏向虎山行的英雄，也是一个悲壮的英雄。但是正因为不断的出现这样虽败犹荣的英雄，世界才会进步，科技才会发展，我们的生活也才会如此丰富多彩。



本期光盘附全部Supervision游戏ROM！

附表：各种不同款型的SuperVision及SuperVision配件

款型	Watara Supervision £¨Model9205£©	Quickshot Supervision £¨ModelQS-800£©	Hartung Supervision £¨Model SV-100£©
外形			
面向地区	美国、加拿大、西班牙、意大利	英国	德国、荷兰
款型	Ì©¿É Boy£¨Model 9205£©	Audio Sonic Supervision £¨GB-2000£©	Vini-Spil Supervision £¨GB-2000£©
外形			
面向地区	中国	意大利、法国及欧洲其它一些国家	丹麦

款型	Magnum Supervision£¨Model 9600£©	VideoJet Supervision£¨Model 9600£©	Supervision TV-LINK	Supervision×¨ÓÃ±³°ü
外形				
面向地区	美国、欧洲	法国		

ÔÚePSXeÏÂµÄÕð¶¯ÊÖ±úÉè¶¨ÐÄµÃ

文：上海 / 杨睿

之前的杂志也在ePSXe教程中提到过手柄的设置问题，但我看过之后觉得只是一笔带过，很多细节没提到，所以我在这里再详细把自己的感受和一些心得讲讲。

首先是震动手柄，我用的是北通USB“野牛三”双震手柄。虽然已经有很多人用改制的PS震动手柄来玩震动游戏了，但是还有部分玩家未能如愿，在这里，我强烈推荐大家购买北通的野牛三USB双震手柄（非广告目的）！理由是：野牛三的售价约80元左右（至少在上海的购价大约是80元左右），如果买PS震动手柄外加一些电子元件材料，其价格已经接近80元了。而且不是人人都能够自己动手来改装PS震动手柄的，即使改装完毕了，也是用打印端口的，这种端口远不如USB端口的野牛三（证据是PC版极品飞车5中的震动设定），而且改制PS手柄也只对应Constant和Sine两种震动参数，野牛三则对应Constant，sine，tripple，Ramp等等各种参数，也就是除了玩模拟器还可以玩PC震动游戏，一举两得啊。 最后我提醒大家购买野牛三时要当心假货，我就遇到过：假货在手柄的握手地方是没有震动马达的！买时要当场把包装拆开并取出手柄，用一只手握住手柄的一半部分，也就是手柄最下面的把手部分，然后顺时针和逆时针的转动来据量一下它的重量，感觉手心里确实握了个东西，来回转动时应该是需要一定的力气，因为另一侧有马达的话会比较重，而没马达的假货则比较轻。如果不放心可以在电脑上试一下，安装野牛三的驱动后，一定要试到手柄会震动为止！以下正文是基于野牛三双震手柄的。此为野牛三的截图。



设置篇：

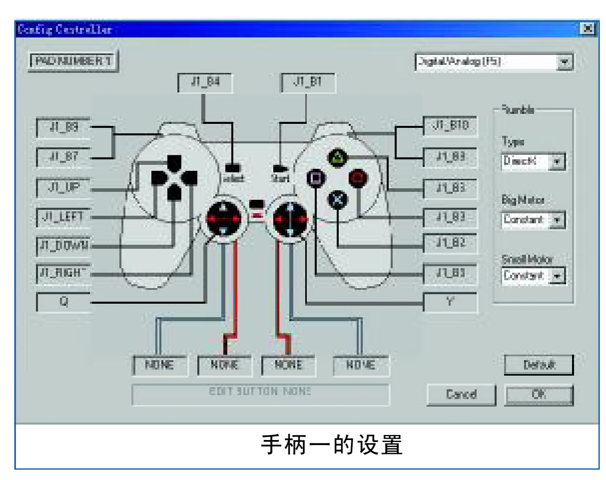
大家可能在用ePSXe时发现不能实现震动的功能，其实我们只要简单地设置一下就可以实现了。

首先，我们先要安装好手柄驱动，并保证没有问题。关于操作系统，有人说用WIN2000或WINXP比较好，因为在这两个系统下的驱动比较成熟。但在我的机器上的测试下，两个系统好象没多大区别，并无什么震动延迟和偏弱等问题，可能跟自己的机器和模拟器设置有关了。如果你遇到无法解决的问题，可以去WinXP下或Win2000下试试吧。

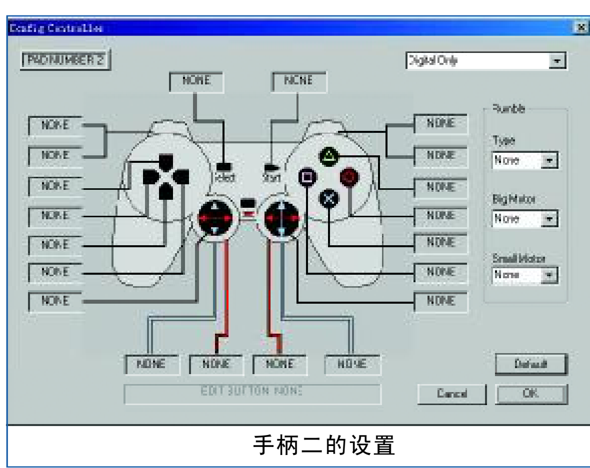
模拟器我们选用Epsxe1.5.2。要说一下，如果你要使用震动，那么声音的插件一定要使用Eternal SPU Plugin的，我用的是1.30版。不然游戏将出现缓慢，断断续续，声音锁死的现象，这是插件的BUG，和手柄还有声卡无关。视频插件好像跟震动无关紧要，推荐用pete`s OpenGl Driver 1.68（主要针对Nvida的显卡）。在ePSXe的手柄设置选项里我们先进入手柄一的选项。（手柄二目前不支持震动，而且我感觉让手柄二的选项都为None的话可以让手柄一的震动加强，如果已经设置了可以在注册表里把它删掉（“开始菜单”-“运行”-键入“regedit”，搜索ePSXe，然后删除它）关于手柄二这点，也许也和大家的机器有关吧，自己看着办吧，平时自己一个玩的话就不理它。将手柄1模式设置为Digital/Analog（F5），ePSXe一开始进入游戏时的手柄模式可以查看的，用窗口（Windows）模式运行游戏时可在DOS窗口看到当前手柄的模式，模拟模式Pad Anologic enabled，或者是数字模式Pad Digital enabled，全屏模式用Delete键切换出状态显示，在最右面显示， A1 表手柄一当前为模拟模式，1为数字模式。在游戏中按F5切换这两种模式，运行PS的BIOS时要用数字模式，部分游戏要你切换到数字模式才能控制，否则大部分游戏不用的。注意，只有在模拟模式Pad Anologic enabled下手柄才会震动！然后，将Type设置为DirectX（在我的机器上设为Burutter不震动），BigMotor设置为Constant，Small Motor设置为Sine。关于Small Motor的选项，有些机器上，Big Motor或Small Motor一选Sine后，在进入游戏后会死机或非法操作之类的跳出游戏。这也许跟各人机器配置有关，所以如果你遇到死机这个问题，把Small Motor的选项改成Constant就可以了，虽说Sine是Small Motor的标准选项，但我看选了Constant也没什么大损失。最后一点很重要，那两个模拟摇杆（就是圆圆的东西）的选项不要动，就是最下面的6个设置。就让它默认好了，因为设置后可能会导致震动的减小甚至失灵，所以推荐大家让他们为None和Q，Y好了。

这些搞定后，我们在运行PS游戏的时候还要保证游戏支持震动，多时游戏都将震动默认设置为关闭（OFF）我们需要在游戏的设置选项里将它设置为打开（ON）。

以下为两张截图。



手柄一的设置



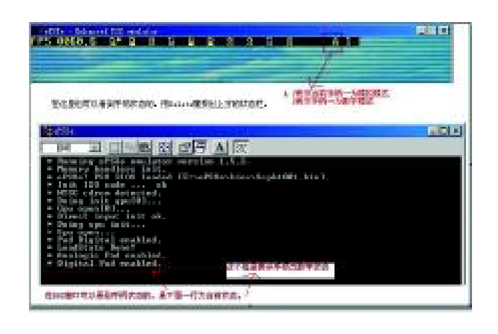
手柄二的设置

实战篇：

机器配置：Bf6升技主版，CPU:Intel 500MHz内存：SDRAM 640M 显卡：ElsaTNT2 Vanta 。系统：Win98，DirectX8.1。声卡：Creative Vibra 128模拟器：ePSXe 1.52 声音插件：Eternal SPU Plugin 1.30。USB野牛三的驱动程序为2003年2月1日版，可到www.betop-cn.com下载。测试的PS游戏：《JoJo的奇妙冒险》（Capcom格斗游戏）在Option里的Keycongif设置时选VI-BRATE On时有明显震动。

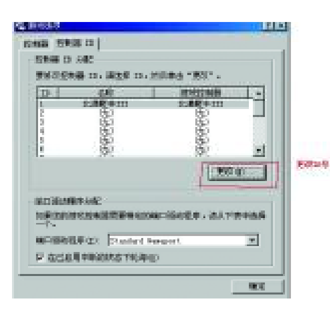
截图

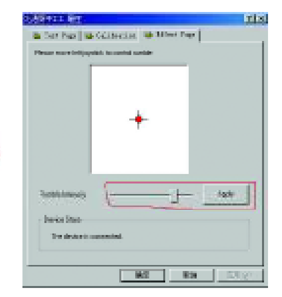
R4赛车，汽车撞墙时有明显震动。《泪指环传说》（纹章传说）中被敌人伤害2滴血是轻微的震动，震动持续一秒的样子，大约两秒吧，而且还蛮剧烈的可以在此做个即时存档，在挑整手柄震动强弱后，不停的调用，以测试手柄在游戏中的震动动强弱表现，测试到自己满意后即可。但被伤害了10滴血则有相当程度的震动，大家在该游戏第一版就可以试了，敌兵打中我方那个厉害的女剑客的震动（轻微）和打中我方骑士的震动（中等程度）是不一样的。



最后关于PS游戏中震动强度问题：如果除装有USB野牛三还有其他的USB手柄的话（我装的是USB TOPWAY的震动街机摇杆），那么可能会导致野牛三震动变小。具体是：野牛三的震动大小会随那只摇杆的震动大小调节而变化（在控制面板中的游戏选项中调节），此外，野牛三的震动大小还会随那只USB摇杆的ID端口号改变而变化（也在控制面板中的游戏选项中调节）。故我认为大家平时一个人玩时可以只装一个USB野牛三的手柄。如果友人，同学要一起玩时，临时再装一个USB的手柄也很快的嘛。总之，如可以，尽量就插一个USB的手柄。 还有一点：如果在打印端口也装有手柄，比如大家熟悉的那种PS改制的普通手柄，那么，这也可能会减弱野牛三的震动。而且在打印端口装的是PS震动手柄的话，野牛三的震动被削减到最小！一句话：在计算机上就只装一只野牛三手柄的情况下，震动最大！！最后一点可能属一家之言。野牛三的手柄设置界面，就是控制面版里的‘游戏选项’，在震动强度上，调节强度滑动条到一个偏大的程度就可以了，调到最大反而震动不大。调节方法是：先调到最大，然后在滑动块的左侧水平1厘米处单击一下鼠标左键（意思就是让滑动块自动下调一段）。

以上是在Win98下，野牛三在ePSXe下的一些特点，仅供参考，如有谬误，还望高手指教。





掌机展望

Emu-Zone 硬件部：paqili、Kenvin

硬件焦点：GBASP

2003年1月7日，在业界对传说中的GBA2种种猜测表示疑惑之际，任天堂正式宣布将在2月14日发售便携式游戏机“GBA（GAMEBOY ADVANCE）”的高级机型：折叠式并且更加小巧的“GAMEBOY ADVANCE SP”。这一举动惊动了许多玩家！业界对这款产品也众说纷纭。



GBA SP是首创的折叠式掌机，折叠式的设计使得其携带更方便，而且携带中可以有效的保护宝贵的镜面。拥有GBA主机的玩家都知道，它机能强大、健康、扩展性强，缺点就是屏幕太暗和耗电比较大。装背光吧，不忍机器被割，用充电池吧，又怕伤机。





NOW！GBA SP使用了大小为61×41毫米的反射式TFT彩色液晶屏幕（同GBA一样），分辨率为240×160像素，可以显示32K色，与GBA相比，该屏幕最大的改进在于加入了前光照明功能（类似iPaq 3630），这样即使在光线不好的地方也可以随时进行游戏了。GBA SP内置充电式锂电池，每次充电约需3小时，开前光的情况下可以连续使用10小时，不开的话可以连续使用18小时（谢主隆恩）。玩家也可以通过专用的变压器直接连接交流电源使用。如果电池出现问题，玩家可以到专门的商店进行更换，但是不能像手机电池那样自行更换。虽然售价要12500日圆，还是物有所值啊！



下面是GBA SP的技术参数：

尺寸:84.6mm x 横82mm x 厚24.3mm

重量:143g

内藏电池使用时间：约10小时

内藏电池充电时间：约3小时（全空状态下的充电时间）

LCD：反射型TFT彩色液晶屏

画面尺寸：40.8mm x 61.2mm

解析度：240 x 160

发色数：32000色

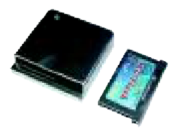


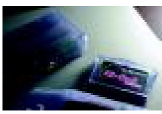
GBA SP有白金、蓝色、黑色三种颜色可供选择，首批出货量30万，最终幻想战略限定版2万台。随机同日发售的“FFTA SQUARE”也将引起“FF”迷的抢购热潮！

掌机硬件推荐和报价

Game Boy Advance是Game Boy，Game Boy color的下一代产品（简称GBA），它是日本任天堂公司推出的32位掌上游戏主机，自2001年3月发售以来，以其漂亮的游戏画面和丰富的游戏品种称霸全球掌上游戏机市场，虽然它是如此受玩家钟爱，但还是有缺点的，最明显的就是屏幕太暗。因为GBA所采用的是反射型吸光液晶屏，需靠外部光源来显示，所以在黑暗的地方是完全看不到画面的，至使众多玩家为之抱怨。好在商家看准时机纷纷为GBA推出大量相关配件为其包装，迎合不同口味使其逐步完美。现介绍一下我觉得比较实用的配件。

首先是介绍的是今年最流行的烧录器。总所周知，GBA的软件资源极为丰富，众多的游戏厂商疯狂的为其开发游戏，大作不断推出让玩家们如痴如醉，但你想过把你的GBA变成一台超级GBA吗？烧录器的出现就把GBA的性能发挥到了极点，有了它GBA就成为新一代的PDA了，它的烧录卡可以重复烧录十万次以上，而且还可以看电影片断、电子图书、漫画、听MP3音乐、作为电子辞





典、玩FC游戏等。至于用什么牌子的烧录器，我推荐用XG-flash或EZ-flash，它们的性价比最高，兼容性好，使用USB接口烧录，可烧录合卡。让我们看一下测试数据吧。

各种烧录器烧录一个64M的GBA游戏所需时间：

XG-Flash	128MB	1分48秒
EZ-flash	128MB	1分48秒
AGBS	64MB	2分24秒
GBAFA	128MB	3分51秒
winsunX	128MB	4分12秒
GameWise	64MB	6分22秒

看了这些数据，读者应该会选择了吧？

第二是照明方面，如果你愿意对你的爱机开刀(拆封)的话，装原装进口背光板是比较好的选择。效果确实比国产的要好很多，唯一的缺点是价钱贵，比较耗电。我们推荐采用原装进口的Afterburner，它的安装方法也不复杂，产品自带说明书，如动手不强或者英文不好的你只有叫boss帮你加上去好了，如果不愿意开刀，那只有加灯了，其实加灯我觉得不理想，因为无论加什么灯都会反射光线到眼里，看久了就会觉得不舒服，而且光线不均匀，不如开着灯玩来得好。如果晚上想在外面玩，那只有加个灯了，推荐有日光灯那种。







第三是充电器，虽然说电池很便宜，但长远来讲加起来是一个不小的数目，小数怕长计啊。所以说用充电池是明智的选择，目前比较好的有两种，最好的是GP1600配充电器，玩普通游戏不开声音可以玩20小时左右，开声音15小时左右，像玩铁拳这些模拟3D的就很耗电，开声音只能玩12小时左右，它第一次使用请务必充电16小时。其次是北通充电器BTP-A111(1200ma镍氢可充电池)，它采用的是欧共体认证的变压器，可反复充电500次以上，即插即充无需放电。要注意的是第一次使用请务必充电10-15小时，以后充足电约需7-8小时。按质量来说我推荐GP1600，按性价比就推荐北通充电器BTP-A111。



第四就是包，为GBA做全身保护的东西。职责很重的喔，一不小心掉在地上还有它保着呢!可能有人觉得很麻烦，但如果你疼爱你的机子的话应该为它买件“衣服”，总是光着身子不太好。GBA包这里就推荐用GBA 豪华尼龙手提包（竖）。觉得蛮不错，可当腰包也可当背包，前面还可以装卡带之类，外型也很Cool。至于颜色嘛自己选了。



第五是对战线，可能你觉得它对你没用，那是因为你还没有发觉互相对战带来的乐趣而已。就像游戏一样，单机玩的和在网上大家一起玩，感觉很不一样。最吸引的应该是它的互动性。对战线都很粗，传送大数据时应该没有问题，选购时需要注意的是接口。一般来说可以分为两人对战和四人对战线，推荐采用MADCOW的universal plug。



以上这些配件我个人觉得比较实用好用，所以推荐给大家。具体价格请查看报价表。

名称及规格	参考价
GameBoyAdvance	600
GameBoyAdvance SP	1180
GBA-Link64M	198
EZ-Flash 128M	490
EZ-Flash 256M	698
XG-Flash 128M	480
XG-Flash 256M	698
WinsunX-128M	430
新慧福智慧宝合128M	350
原装Afterburner背光板	340
国产Afterburner背光板	190
北通充电器	32
GP1300配充电器	75
GBA专用螺丝刀	12
SunFilter保护膜	3
MADCOW-GBA镜面	6
GBA-LENS纤维镜面	12
GBA 豪华尼龙手提包（竖）	15
GBA 尼龙手提包（横）	12
JAC旅行包	18
GBA合金机盒	35
GBA七彩卡合	3
GBA豪华型机合	35
GBA-保护软胶套	12
MADCOW-扩音器 四合一	45
MADCOW-日光灯管	35
GB/GBC/GBA 三合一超白光虫子灯	10
北通四合一摇杆	30
MADCOW-五合一摇杆	60
GBA-收音机	25
GBA四头对打线	30
GBA两头对打线	10
GBA 耳机连绳	10
GBA手提绳	5
北通耳机卡合	12
perfect grip-充电器+振动柄+扩音器	70
GBA摄像头	290
电视接收器	450



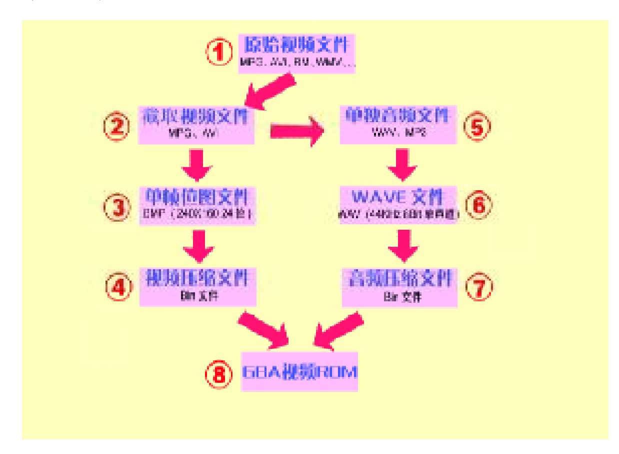
GBAÊÓÆµROMµÄÖÆ×÷

作者： 广州/林栋

GBA具有能够播放彩色视频动画的能力，这已经是众所周知的。曾几何时，我们一遍又一遍的看着网上能够找到的两段GBA视频ROM：Matrix和冰河世纪，无不为此而惊叹。现在，我们终于可以不再局限于只能看这两段动画了，新的GBA视频动画ROM将如雨后春笋般比比皆是，因为我们可以通过一个软件来自己亲手制作这种视频GBA ROM了。

制作GBA 视频ROM的软件名叫VideoGba,我们可以在通过网上访问其官方网站www.predatordevelopment.com获得该软件。VideoGba其实是一个收费的商业软件，其官方站点提供了具有功能限制的VideoGba V1.2试用版给人们下载，我们就可以通过这个软件来制作GBA MOVIE了。VideoGBA V1.2试用版制作出的视频Rom的回放效果虽然比不上网上流传的Matrix和Ice Age，但是已经算是很不错了，特别是通过烧录到卡上装入GBA主机来运行，画面流畅、色彩自然、伴音清晰。一个用VideoGba V1.2制作的大约64M Bit容量（相当于8M Byte）的GBA视频Rom可以播放长达7分钟的影片，而如果制作一个容量大约256M Bit的ROM（相当于32M Byte），那么就大概可以收录30分钟的影片了，用来欣赏整部好莱坞大片虽然不够格，但是看些机器猫、蜡笔小新、圣斗士等等卡通片，那还真的能够装得下好几集呢，的确非常不错。但VideoGBA软件的使用是需要具备一些GBA 软件开发制作经验的，VideoGba本身并不能够直接生成能被 GBA主机或模拟器运行的ROM文件，它只是把原始视频图像和音频数据进行高度压缩生成二进制Bin文件，用户必须自己解决。将VideoGba软件本身自带的GBA视频播放软件vidgbapl.bin和单独的压缩过的视频与音频数据按照特定的方法结合起来，才能最终产生我们所说的ROM，这对于有GBA编程经验的人来说虽然不算什么，但是对于广大模拟器爱好者来说就显得过于麻烦和深奥。好在有名的“电子DIY工作室”就这个问题专门编写了一个非常方便的软件：GBAVideoMake，现在只需要使用VideoGBA制作好视频压缩文件和音频压缩文件，然后运行GBAVideoMake点选制作好的这两个压缩二进制Bin文件，再指定最终生成的ROM文件名，就可以轻轻松松的得到期盼已久的GBA视频ROM了。好了，就先简要介绍这么多，下面实战开始！

制作GBA播放的视频ROM，大致可以按照如下图所示的流程：



第一步、获得原始视音频文件。其实这方面的素材来源很广，普通的VCD、DVD、视频采集卡所采集的或者来自网络的MPG、AVI、RM等等包括图像和声音的影视资料都可以采用。当然，我们也可以用不包含声音的纯视频资料配上我们自己选定的音频资料，甚至根本就不要音频，就用纯视频来制作“默片”的ROM。这里我们重点介绍以MPEG-1视音频来制作的方法。

第二步、按照64M bit的ROM大致能够装入7分钟的影片估算一下你究竟需要做多大的一个ROM,如果最终要把ROM烧录到128M的可录卡中去使用，那么大约可以制作14-15分钟的影片，而如果你有一块256M的可录卡，那么大约可以容纳入接近30分钟的影片。用超级解霸3000打开任意一部VCD或者MPG文件，拖动播放进度滑杆，找到需要截取的片断的起始处，按下“循环/选择录取区域”并点击“选择开始点”，再找到需截取片断的末尾处，点击“选择结束点”，然后点击“录像指定区域为MPG或MPV文件”，将需要做成GBA ROM的片断截取下来。对于DVD光盘也可以采用上述方法截取片断。而RM、AVI虽可以用超级解霸打开，但是却不能够进行“录像指定区域为MPG或MPV文件”，所以必须用其它工具

软件先将其转换为MPG文件再进行操作(AVI格式的文件也可通过AVI专用的编辑软件先编辑，再用类似于“AVI2BMP”的程序来得到连续的24位位图BMP文件。)



第三步、假设我们将第二步中截取下来的MPG文件存储为video.mpg。第三步的任务就是用超级解霸将这个Video.mpg的视频部分分解成为连续的24位色的BMP文件，并将每一幅BMP的分辨率都设定为240X160。超级解霸的“连续摄像”功能具有把MPG文件的每一帧都存储成为24位色的BMP图片文件的功能，对于PAL制式制作的MPEG，一秒钟具有25帧画面，也就是说将会把每一秒的影片都存储为连续的25张BMP，而NTSC制式的则会存储为30张，那么如果video.mpg是NTSC格式并且长度达到2分钟，就会存储成30X120=3600个BMP文件。用超级解霸连续摄像功能保存的BMP文件的文件名



可任意设定，假如我们设定存储为video.bmp，那么超级解霸会自动按照每一幅图片的选后顺序命名为video001、video002、video003……而且这些BMP文件会是和video.mpg本身的分辨率完全一样的。而我们要做成在GBA上播放的视频，就必须让这些BMP图片的分辨率去适应GBA的屏幕分辨率——240X160。因为面对的可能是多达几千张，甚至上万张BMP，所以不可能一一去改变其分辨率，因此我们必须通过一些方便的图形软件来一次性改变全部的BMP文件的分辨率。ACDSEE 5.0是最好的看图软件，本身也具有一些非常实用的特殊功能，包括批量重命名和批量改变图片分辨率等等。在ACDSEE 5.0中找到存储全部BMP的文件夹并进入，点击菜单“编辑”，“全选”所有的BMP文件，再点击菜单“工具”，选择“调整大小”，设定好新的图片大小的宽度、高度值，确定就可以了。然后再全选所有已经调整过大小的BMP，选择菜单“编辑”中的批量重命名，将它们顺序重命名为videoout0001、videoout0002、vidoeout0003……



第四步、用VideoGba v1.2将已经调整过大小并重新命名的全部BMP压缩成Bin文件。终于用到正题了。VideoGba软件包含两个可执行文件，vidgba1.exe是用于压缩视频的，vidgba2.exe用来压缩音频。在运行vidgba1.exe之前，必须选编辑与vidgba1.exe在同一路径中的一个名为videogba.cfg的文件，只要用Windows自带的记事本就可以编辑了，这个文件是vidgba1.exe的配置文件，打开这个文件，我们能看到类似如下的几行：

C:\bbb\video

4



1

254

2

1

c:\bbb\video：Line 1——指明需要压缩的BMP的路径和缺省文件名，本例中假定全部的BMP文件存放于C盘的<bbb>文件夹中，并且命名为Video0001、0002、0003……

4：Line 2——确定BMP文件在缺省文件名后还有几位数字。本例中BMP文件名都是象“Video0001”这样的格式，跟随在缺省文件“Video”名后面的是“000X”，所以是4位数字，而如果你的那些BMP文件张数并不很多，不到1000幅，被命名成video001-video999这样的格式，那幺此行的数值就可以为3。也就是说如果超过一万张，那也可以为5，这个数值是根据BMP文件的数量和命名方法等实际情况来定的。

1：Line 3——指定将要生成的视频压缩文件的第一帧是Video0001.bmp,如 果需要把Video0018.bmp作为第一帧，则此行应该改为18。

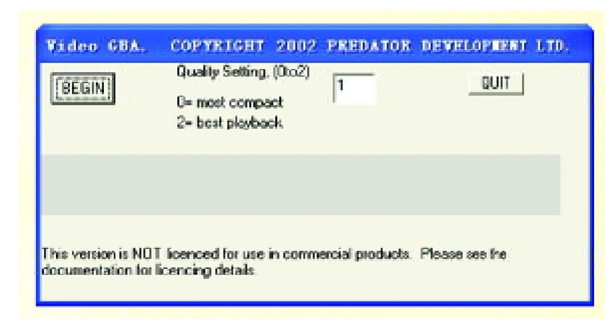
254：Line 4——设定把Video0254.bmp作为压缩视频的最后一帧，也就是结束帧。假如要把Video2228.bmp作为结束帧，那幺此行改为2228即可。

2：Line 5——设定有效帧的间隔幅度。通俗的说就是假如把Video0001.bmp作为第一帧，那幺接下来的第二帧是Video0004.bmp，而中间的0002、0003则忽略不用了，然后第三帧就是0007，以此类推，因此，这一行的数值“2”，就是指定连续的每两个有效帧之间要间隔两帧(就是两幅BMP图片文件)，如果是“1”，那就代表只间隔一帧。0代表不间隔，不略过每一幅BMP。

后面将详细说明为什幺要有这个选项。

0：Line 6——设定最终完成的GBA视频ROM的播放速度。0就是按照每秒10帧来播放，1就是每秒12帧。后面将详细说明为什幺要有这个选项。

根据自己要制作的视频的具体情况设定好以上的六行参数并确认无误以后，双击执行vidgba1.exe，在“Quality Setting”(品质设定)选项中根据具体情况从0、1、2中任选一个填入即可。不过“0”的图像质量最好，生成的文件也最大，然后点击“BEGIN”,将会出现一个“批准试用声明”的窗口，这时必须点击该窗口右下角的“Agree And Continue”，然后压缩过程就开始了，这是一个漫长而又漫长的过程。我甚至怀疑软件作者根本没有进行优化过，为了得到短短几分钟的压缩视频数据，你得付出整个白天！如果压缩长达30分钟的一段视频数据，真的可能会耗用几十个小时！



你必须有绝对足够的耐心，只要Vidgba1.exe的运行窗口上还有数字在跳动，就说明它还在顽强的坚持着工作，你就放心的等吧，完成后会在BMP文件的同一文件夹中生成一个Video_Out.Bin。好了现在说一说videogba.cfg中第5行和第6行参数为何而存在。

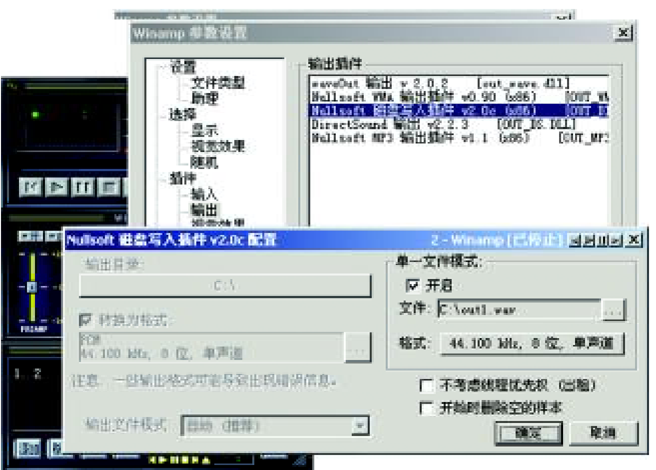
我们知道，GBA虽然的确能够播放带有声音的视频，但是GBA毕竟不是专门为播放视频而设计的，其回放能力有限，不可能象影碟机那样流畅的播放PAL制25帧/秒甚至NTSC制30帧/秒的视频，VideoGba因此设定了10帧/秒和12帧/秒的两种回放速度，估计这已经是VideoGba在GBA硬件上的播放速度极限了，videogba.cfg中第六行就是用来选择回放帧数的参数了。对于用原本是每秒30帧的NTSC制式MPG视频来制作GBA ROM的情况，必须 把videogba.cfg中第六行设定为按照每秒10帧的速度来播放，因为如此一来我们只要也只有把videogba.cfg中第五行参数“设定有效帧的间隔幅度”设定为间隔两帧，VideoGBA就会自动从连续的30个BMP文件中选出第1、4、7、10、13、16、19、22、25、28个BMP来压缩视频，而忽略其它的20个BMP文件，所选中的那10幅位图就能够保证最终的GBA视频ROM按照正常标准速度播放，进而保证了音视频同步。而如果把NTSC制的MPG文件按照12帧/秒的回放速度来制作，或者有效帧的间隔幅度不为2，都会造成错误的播放速度。另外，对于PAL制的MPG文件的制作方法是：设定有效帧的间隔幅度为一帧，回放速度设定为12帧/秒，这样一来，宏观来看每秒的25张BMP就剩下了一半即12.5张去压缩视频，另外12.5张被忽略，但是VideoGba并不提供每秒正好12.5帧的回放速度，而只能用最接近的12帧/秒的回放速度来代替，所以实际上回放的感觉会比原始MPG视频的速度稍稍慢一点点。

第五步、从第二步所截取的MPG视频文件中分离出单独的声音文件。当然我们还可以继续用超级解霸！超级

解霸中包含的音频解霸具有从包含图像和声音的MPEG系统流中分离出单独的声音的功能。点击音频解霸界面上的“循环选择录取区域”，然后再点击“MP3压缩录音”，指定存储的MP3文件名再确定即可把单独声音以MP3格式存储下来。



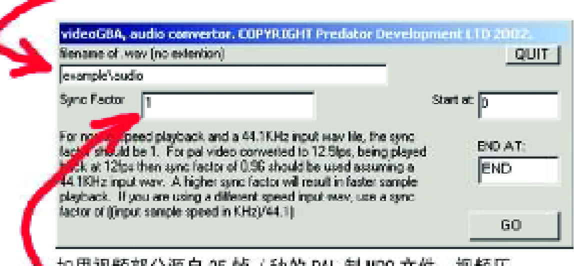
第六步、用WinAMP来将这个MP3文件转换成为44千赫/8位/单声道的WAV文件，进入WinAMP选项的参数设置，把输出插件设定成NullSoft 磁盘写入插件，并进行相应的配置，确定后，回到WinAMP主界面，按一下播放按钮，就OK了，赶快到自己设定的文件夹中去找Wav文件吧。



第七步、使用VideoGba 1.2中的Vidgba2.exe来将上一步得到的44千赫/8位/单声道的WAV文件压缩编码成为二进制Bin文件。操作很简单的，重点是注意“Sync Factor”,它是保障音视频同步的一个要点，对于用原本是每秒30帧的NTSC制式MPG来制作GBA ROM的情况，视频部分已经在第四步说的很清楚了，而音频压缩时，“Sync Factor”一定要用缺省值“1”，这样音视频一定同步。而对于用原本是每秒25帧的PAL制式MPG来制作GBA ROM的，有效帧间隔1，回放速度12帧/秒的情况，这里就要改成0.96，这样一来，虽然最终生成GBA ROM后，视频和音频的回放速度都会有一点点的慢（基本看不出来），但是音视频相互间是同步的。设定好WAV文件路径和文件名（注意，这个文件名字不需要输入扩展名）以及“Sync Factor”之后，其它的不要改动，点击“GO”,并经过那个“批准试用声明”的窗口，点击“Agree And Continue”，很快就会在WAV文件同一文件夹中生成converted_audio.bin文件。

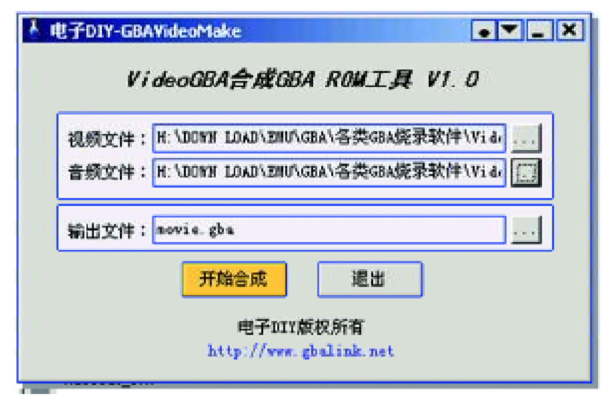
第八步、把压缩好的视频部分数据和音频部分数据以

在这里填上第六步中得到的WAV的完全路径与文件名



如果视频部分源自25帧/秒的PAL制MPG文件，视频压缩时“有效帧间隔”为1，并且回放速度选择了12帧，那么就把这里改成0.96

及vidgbapl.bin组合成为可运行的GBA ROM。好了，终于到了最后一关了，“电子DIY”开始大显神通了。把“电子DIY工作室”写的videomake.exe放到VideoGBA软件的目录下，因为制作GBA ROM时需要用到VideoGBA软件中的vidgbapl.bin文件。 然后打开VideoMake，点击视频文件栏右边的按钮，选择压缩好的视频Bin文件，再点击音频文件栏右边的按钮，选择压缩好的音频Bin文件。，再点击输出文件栏右边的按钮，选择一个路径、输入预设的ROM文件名并保存，这时你就可以直接点击“开始合成”按钮，如果看到“ROM制作成功”的提示，GBA视频ROM文件就已经在你自己选择的文件夹中了，赶快烧录到可录卡上去试试看吧，会成功吗？

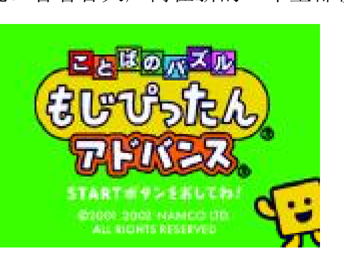


注：本文所提到的VideoGba V1.2和videomake可在Emu-Zone网站上下载。

VideoGba试用版制作的GBA视频ROM，在画面的左上角会有一个虎头标志。

GBA 游戏回顾

第一次以这样的方式来写ＧＢＡ游戏的评论，真是很不习惯。库瓦鼓励我放开手写，那我也就放心了。最近的电玩界真的很平静，这也许是暴风雨来临前的讯号吧。这一个月的游戏也不是很多，当然其中也不乏有大作的出现。看着各大厂商在新的一年里都使出了浑身的解数，价格战、大作战……呵呵，真正收益的还是我们广大玩家啊。好了，废话不多说，让我们来看看这个月又有哪些精彩的游戏吧。



0850 - Kotoba no Puzzle Mojipittan Advance (J)				
画面：6	音乐：6	操作：9	系统：8	综合：7

说起来这个游戏的名字还真不好翻译，硬要找个合适的名称话，《连字积木》也许能很好地反映出这个游戏的内容。作为一款PUZ类型的GAME，加入了日语单词学习的要素，相信应该会吸引那些父母们的购买。毕竟，父母们都希望自己的子女能有所作为，这也就是中国教育学家常说的“寓教于乐”。呵呵，扯的远了点，毕竟这还是一个游戏。游戏的规则其实很简单，在一块排有积木的桌面上，一次放一块积木上去，当然，积木上都标着不同的平假名。依靠积木之间的不同组合，产生出不同的日语单词，上下左右4个方向的组合都可以，而且一次组合出来的单词越多，分数得到的也就越多。直到积木全部放满为止，但也会出现无法放置积木的情况，这就需要玩家有一定的日语基础了。掌握的单词量越多，过关的可能性就越大。而且在游戏进行当中能够通过L键来查看你所组合过的单词，包括了这个单词的解释，真是很方便，让我想起了文曲星中的词典功能。要想学好一门外语，只有通过不断的单词积累，英语是这样，日语更是这样。日语的单词量是相当巨大的，包括了平时的用语、外来语、专业术语、方言等等。我相信每一个学过日语的朋友一定对背诵单词这一项感到很痛苦，这款游戏就是为了帮助大家记忆单词所做的，游戏中的单词量说不上很大，基本保持在日本小学和中学程度，但对于一个初学日语的朋友来说，是绝对管用地。通过一次次的摆放积木，组合出不同的单词来，渐渐地随着你游戏次数的增多，在无形中就起到了单词记忆的作用（一直很纳闷为什么一向注重教育的中国却制作不出这样好的游戏来）。游戏每一关的积木摆放形态都不一样，这也就增加了游戏的多样性，玩起来也不至于感到乏味。我第一次玩的时候冲到第5关就不行了，看来自己的日语水平还需要多多的磨练。想学习日语，或是正在学习日语的朋友，我推荐你们来玩一下这个游戏。接触了以后你就会发现，原来学习日语也可以这样快乐啊。





0857 - Power Pro Kun Pocket 5 (J)				
画面：7	音乐：8	操作：8	系统：9	综合：8



不知道大家有否打过棒球的经历？记得在小时候，和同伴一起翻过围墙去看大学生进行棒球的比赛，那一幕幕至今还不能忘却。对于这项运动，大家肯定都听说过，也都亲眼看到过，但自己是否上场玩过呢？呵呵，在美国和日本，棒球几乎是成了国民运动，尤其在日本，受喜爱的程度估计仅次于相扑了。随着大家对棒球认识不断的加深，在中国很多大小城市中也出现了一批棒球爱好者。毕竟这个游戏的规则其实很简单，可以说是一学就会的，如此受欢迎的一个体育项





目，游戏厂商们当然不会轻易放过啦。最著名的就莫过于KONAMI出品的《实况职业棒球》系列了，从SFC主机开始，GB、PS、SS、PS2等各大热门主机上都会有它的身影，而且每次发售的销量都很令人满意，可以说是一款叫座又热卖的作品。游戏人物一反往常的棒球游戏，采用了Q版二头身的人物设定，相当可爱。加上比赛时人物所做出的一系列令人捧腹的搞笑动作，更是吸引了一大批女性玩家和低年龄的朋友。记得第一次玩的时候，操作击球手做出了一记强振，结果没有想到因为用力过猛，人物居然出现抽筋了，当时看到这一搞笑情形，令我差掉笑趴下了。小日本的恶搞真是无处不在啊。不过现在想一想也有道理，比赛场上本来就什么事情都有可能发生，这正符合了“实况”这个主题，也难怪本系列会得到那么多的拥护者。Pocket系列是《实况职棒》在手掌机上的移植作品，如今以是第5部了。本作不但继承了前几部作品的所有特色和优点，更加入了新的游戏模式。就拿这次的剧情模式来说，就分成了“棒球篇”和“忍者战国篇”。尤其是那个“忍者战国篇”，剧情的搞笑，对话的风趣，绝对不会让大家失望。另外当然包括了一般的比赛模式和自由组队战，还有单独拿出来就能玩的MINI游戏，MINI游戏中还包括了KONAMI的射击名作《沙罗曼蛇》，在紧张的游戏比赛同时放松一下也不错。《实况职棒》最有特色的便是剧情模式中自己制作一个属于自己的个性人物了。包括从起名开始，选择场上位置，投球和打击的方法，还有打击的姿势和容貌等。目的只有一个，重振棒球部的雄威。在地图上通过移动，寻找伙伴，平时通过训练增加数值，还有就是参加比赛和训练攒钱买道具，后期还会有非常强力的道具出现，至于价格么，则当然相应地也是很高。关键比赛如果拿不下来，就会有解散棒球部的可能，游戏也会就此结束，所以平时一定要加强队伍的实力，多多的训练，尤其是主角，更是要重点培养，争取在场上好好的表现自己的实力，以赢得教练的好感。游戏的操作很简单，A键是打击，打击前会有个打击的范围框，好好的调整一下，等投手出球后，看准了球再挥棒。按住R键更能打出强振，但要小心别闪了腰。击出球后人物就会自动跑垒了，你也可以通过方向键+B来选择要跑的垒。投球只须调整投球方向后按A就行，至于各种变化球的投法就留给大家自己研究了。如果你对棒球感兴趣，那么就一定要试试本作，如果你对棒球还不是很了解，那本作就是一部最好的教科书。来！拿起你手中的球棒（GBA），打出属于你自己的本垒打吧，GO~



0858 - Marie Ellie to Anis no Atelier (J)				
画面：8	音乐：7	操作：8	系统：7	综合：8





前面给大家介绍了学习日语和棒球的游戏，这次终于轮到一款适合女孩子们玩的GAME了。《炼金术士玛利》这个系列在中国也很受广大的玩家欢迎，还曾推出过PC移植版。游戏类型很难做分类，可以算是RPG类，又可以称其为SLG类。说RPG是因为它具有RPG的冒险、道具等要素。说SLG是因为它那独特的炼金模拟系统，的确是当今游戏界的一绝。漂亮可爱的人物设定吸引了一大批从不玩游戏的女玩家。靓丽的画风一向是此系列的一大特色，相信一部分玩家是被画面所吸引才会接触此作吧。这次在掌机上推出已经不是第一次了，当初的GBC版本制作也相当的精良，可以说是发挥了GBC机能的极限。这此将平台换到了GBA上，通过GBA强劲的2D机能，又一次给大家带来了一部诗画般的游戏。游戏的玩法比较有特色，有两个主角玛丽和艾利，她们有两个职业分别是炼金术士和冒险家，炼金术士当然是通过融合提炼各种药品和道具来提升等级，而冒险家嘛，呵呵，看名字就应该清楚了吧。游戏中的融合方式相当多样化，道具种类也繁多，只有通过不断游戏来慢慢记忆了。当然这类游戏还少不了突发事件这一要素，随机发生的突发小事件为游戏增添了不少乐趣，还有令人放松





的小游戏依然保留着。游戏流程相对比较复杂点，通过接受到的各种任务来获得赏金和新的道具。到游戏后期还能接受到国王委托的任务，去屠龙！此款游戏的特点就在于每个人都有自己不同的玩法，你可以只顾自己专心炼金，也可以接受各种委托的任务，去感受冒险带来的乐趣。但对于初上手的朋友确实难了点，尤其是那些复杂的融合，如果不是很清楚方法的话很容易搞的头痛。推荐新玩家可以先试一下初心模式，通过基本的练习来掌握一些游戏的方法，接着就可以进入游戏好好大显一番身手了，融合道具成功后的成就感绝对会令你自我陶醉，而当你深入研究下去便会难以自拔了，这就是常说的游戏中毒症……玩惯了打打杀杀的RPG游戏以后，放松心情来尝试一下这款游戏，也是一种不同的享受啊。

0860 - Inuyasha Naraku No Wana (J)				
画面：7	音乐：8	操作：7	系统：7	综合：7





通过漫画改编而成的游戏在日本具有很大的市场，主要是日本繁荣的漫画动画市场，带动了一大批漫迷们购买他们支持的漫画改编作品。就像以前的《龙珠》、《圣斗士》等作品，改编成游戏后都是大卖特卖，其中一部分功劳就是那些Fans们。可以说现今的日本游戏业已经和漫画、动画紧密的联系在了一起，三大产业的结合，往往收到的效益是双倍甚至更多的。从小开始看《龙珠》长大的一批朋友也都已经长大了，有的甚至还成家了。是漫画将我们紧密的联系在了一起，不知道大家是否还记得以前那部叫《乱马 1／2》的漫画（大陆另一翻译叫“七笑拳”）？就是这部令人捧腹的漫画让我记住了一个人——高桥留美子。她笔下的人物都具有鲜明的个性和特点，让人看着看着就溶入到漫画之中不能自拔了，所以一有高桥老师的作品我都会捧场的。这部《犬夜叉》着实又让我们Fans感动了一番，禁不住要高呼“高桥最高！”相信看过原作的朋友对漫画人物一定是很熟悉了，我也就不再多说了，没有看过的话推荐大家去看一看，高桥留美子独特的叙事手法、夸张搞笑的情节、感人至深的爱情一定会令你深深被其吸引的。本作采用了较简单的SLG玩法，不过与一般的SLG还是有一点区别，在下就在这里为大家作一个介绍。游戏剧情部分采用类似与《樱花大战》式样的剧情交代方式，随着剧情的不断发展会出现原作中的各种重要人物，关键部分还会有分支选项，这些选项都有可能会影响到下一步的剧情发展。游戏采用了类似动画一般的话数制，在进入每一话前都会有同伴选择，道具更换等选项，还能查看主角与各个人物之间的好感度。选择完了要带的同伴就可以开始进入游戏地图了。地图采用了行军棋的方式，说白了就是和《大富翁》的地图形式差不多。每次轮到玩家进行时就要转动轮盘，根据转到的数字大小来决定前进的步数。地图上分布了有各种点，包括村庄、道具，恢复体力的鸟局等各种设施，通过村庄就能接到各种任务。地图行进同时会遇到各种怪物，碰到即会发生战斗，战斗模式也很简单，通过转盘转得的数字来比出大小，数字大的一方会根据数字来提升自己的攻击力，转盘时功击上限为你功击力的2.5倍，防御为你防御的1.5倍，金钱为9999，贤，德，运上限均为1.5倍。游戏的胜利条件，通常都是取得四魂之玉，取得方法是把持有者打倒。有时也会是要你打倒某人，尽管他身上并没有四魂之玉。当然，游戏的主角HP为0时，游戏也就结束了，但有时的会有回合限制，所以大家一定要先看清楚每一话的目的和条件。其他如道具等就不在多说了，游戏中都会有说明的。犬夜叉是犬妖与人类的后代，也就是半妖。犬夜叉被桔梗封印了几百年，后因为日暮戈





薇解开了封印，夜叉和戈薇便走上了收集四魂之玉的旅程，一路上两人的感情随着一系列的事情开始逐渐的好了起来，但夜叉始终无法忘记桔梗，在两难的选择中，夜叉到底会选择谁呢？这一切现在都交给玩家你自己来决定了。（结局非常感人，大家一定要耐心玩到底啊。）

0866 - Final Fantasy Tactics Advance (J)				
画面：9	音乐：8	操作：9	系统：9	综合：9

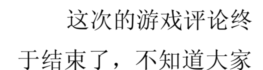




白花，白夜，这是一个属于玩家们的情人节。SQUARE带着它的著名SLG作品《FFT》登陆GBA平台，所有人都不会怀疑SQUARE的实力，不会怀疑松野泰己的实力，这一切都基于那部叫《皇家骑士团》的作品，可以说《皇骑》代表了一个时代，一个SLG颠峰的时代，是它打破了传统SLG的模式，加入了很多创新的要素，这些新要素一直到现在都影响着其他一些SLG作品。而这次的《FFTA》就是基于这个系统模式上制作而成的。大家可以把它当作是PS版上《FFT》的加强版，也许它的画面还不能与PS相提并论，但游戏性和创意绝对称得上是大作级别。因为今天刚拿到ROM，所以对游戏的了解还不是很深入，我只想把自己的感觉说给大家听听，好了，让我们就来揭开这部GBA大作的面纱吧。故事描述一名小男孩马修因为复杂的家庭问题而被带到一个叫做伊法利斯街的乡下小镇。在那里，他认识了因为胆小娘娘腔而饱受欺负的男孩子缪特与因为好胜又是优等生而被人敬而远之的女孩子莉芝。有一天，三人意外得到了一本好像是古代文学一样的古文书，并因为书中的魔力而来到了充满未曾见过的奇妙世界……从游戏的背景设定来看，完全与《FF》的“剑与魔法”的世界相吻合，这也就是为什么此作要冠以“FF”之名的原因了。基于FF世界观的设定之下，一切都是那么的熟悉，人物的职业，魔法，怪物，这些也是深深吸引我们的地方。游戏初期还安排了一场模拟雪仗，以方便玩家来熟悉游戏的操作，真的是很有创意的一个设定，可以从中看出，《FFTA》的游戏定位更偏向于低年龄，使得以前对复杂系统望而却步的朋友也能上手尝试，这确实和任天堂一贯的游戏理念相符“游戏就是要带给人们快乐”。《FFTA》的主题，跟那些不断杀戮的战斗、正义与邪恶明确对立的主题有着很明显的分别。它带出了一阵轻松的气氛，好让玩家愉悦的进行游戏。这就是《FFTA》制作时的概念了。轻松、童话，这便是ＦＦＴ的新主题，游戏的一切都给人以一种很舒服的感受。新系统做出了一点改变，加入了JUDGEMENT系统和LAW条例，也就是“审判”和“比赛规则”今次的战斗都会出现一个维护公平的裁判，既所谓的“执法者”。战斗也被视为一种“竞技”。每一个人物都在公平的条件下进行战斗，只要一方有违反规则，就会遭受到惩罚。屡教不改的话就会受到最严厉的制裁--监禁。被关监禁可不是好玩的，你将不能继续进行以后的比赛，当然还是可以花一笔费用保释出狱的。大地图这次很出人意料的使用了自由组合的方式，也就说地图上的各个地点和建筑都可以让玩家自由摆放，这样也就使游戏更具有自由性。正如库瓦所说的“这是一个可以玩三年的游戏”……话是有点夸张了，但却很好的反映了《FFTA》耐玩的特点。说到耐玩，本作的委托任务也非常的多，据说有300多个任务，而且这些任务会与主线剧情有各种联系，以任务来推动剧情，呵呵，看来真要玩上个一两年才能全部领略《FFTA》的精华了。至于各种职业是否具有不同的技能，转职系统是否存在，这些还在研究之中，入手太快，没好好研究。如果大家有什么新发现或是游戏心得的话都可以发信给我，交流为主。这个情人节是属于广大游戏玩家的，谢谢SQUARE又为我们带来了这么优秀的游戏。白色代表了纯洁，就如同孩子般的心灵一样，一切都是那么的美……







这次的游戏评论终于结束了，不知道大家满意否？第一次写这样的东西，还有很多的不足，大家如有什么好的意见或是建议可以发信给我（yujioh@citiz.net）我会努力听取大家的意见，以改进这个栏目。栏目的目的是每月为大家带来当月最佳游戏的介绍和评论，也希望大家能支持我，将它越办越好。

街机模拟进度报告

来自Guru的ROM Dump报告

拥有高端的设备，完善的募捐渠道，有序的Dump ROM过程和广大的交际面，让Guru's成为了目前模拟界最具权威的Dumper。Guru's小组也自然而然成为基板捐献者们最优先的选择目标。



这里有一则非常让人激动的消息，自从MAME更新了MAME Target（MAME定下的模拟目标游戏）后，让我们看到了《电精》一、二代模拟的希望，然而基板的捐献却毫无头绪，一则发表在MAME论坛的消息却足以让大家欣喜若狂。最近一位香港的朋友已经把自己手上的一批基板邮寄给了Guru's，目前这批基板已经到了Guru's的手上，ROM不久就会出来，下面是基板列表：

游戏名：“Ultra Toukon Densetsu”《电精Ⅰ》
制作公司：Banpresto
制作年份：1993

责编小记

好忙……好累……，这四个字总结了我们制作这两期杂志间辛酸的历程。

透露点内幕消息，作为新年特刊的第五期，是发动了编辑部内全体人员亲自到光盘厂通宵装光盘赶给大家的，小心翼翼地把光盘装进封袋，想象可以通过光盘和读者接触，那种心情是如何的兴奋。

过年期间的耽误，把大家的制作时间压缩为平常的1/3，我们几个已经两天没睡过了，且估计今晚也实现不了这个奢侈的愿望……

欣慰的是，不少读者来信说通过我们的书了解了许多与模拟器相关的知识，更值得高兴的是还有不少读者通过阅读杂志，深入研究给我们投来了不少稿件，而且质量都非常不错。

我现在可是双眼带泪的高兴啊（夸张了点)!

《电精》的基板已经到了Guru's那，和我一样的ACT狂热者（例如制作MAME32 Plus!的某人)，一定会失眠至少一个晚上吧！然而突然有些迷惘，《电精》系列被模拟了后，我还需要期待什么？我承认自己是个矛盾的人……

这期继续为大家送上MAME周边系列之四：全套游戏Titles（也就是全套游戏的主题画面截图拉！）

微风
E-mail：daodo@163.net

游戏名：Dragon Master
制作公司：韩国公司
制作年份：未知

游戏名：Head Panic
制作公司：ESD
制作年份：1996

游戏名：Real Break
制作公司：Nakanihon
制作年份：1996

游戏名：Chess Legend
制作公司：台湾公司
制作年份：未知

游戏名：Guardians《电精II——守护将军》
制作公司：Banpresto
制作年份：1995

游戏名：Ground Effects
制作公司：Taito
制作年份：1994

游戏名：Powerful Baseball
制作公司：Konami
制作年份：1996

这个基板包确实非常吸引人，光《电精》系列就已经非常值得我们期待了。《电精》系列被誉为不可再有的动作经典游戏，拥有独特的押键式出招系统，凭借华丽的连续技和爽快的操作感在九十年代风靡全国各大小街机室。这个系列被模拟一直是许多人的愿望（包括我），然而最大的阻碍并不在于基板的解密，而在于捐赠方面，既然Banpresto公司同年度的动作游戏《美少女战士》已经成功模拟，况且目前最重要的环节：基板捐赠已经解决，《电精》系列模拟也现应正式进入倒计时。

另外，Model2的格斗大作《死或生》的基板也已经到了Guru's的手上。以Elsemi现在的进度，模拟应该是不远的了，另外一个值得提的是《Time Crisis》，这个游戏的中文名为《化解危机》，是NAMCO的看家光枪射击游戏，不知道能不能赶及在三代发表的同时在模拟器上见到这个游戏的身影。

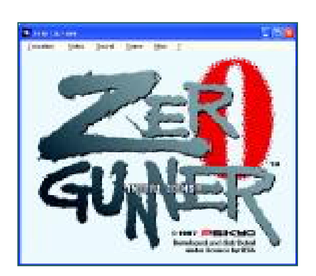
本月Guru's收到的捐献基板似乎比以往还多，又一个丰收的月份。

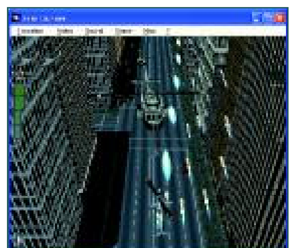
Model2 基板模拟



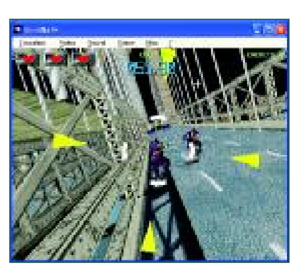
本月新版NebulaAM2模拟的Model2游戏截图不断在各大模拟站发表，然而新版却在杂志发行时还未见到踪影，确实令人遗憾，不过让我们了解目前的进度也已经满足了，完美主义者Elsemi会在适当的时候发布NebulaAM2的新版，在新版发布之前，让我们来看看本月Model2模拟的进度。

上期正在感慨Model2模拟的飞速进展，随着Nebula对Model2B基板完善，这个月我们已经看到了NebulaAM2模拟《快打刑事》的截图，同时放出的还有彩京公司制作的三维直升机游戏《Zero Guner》，测试者Emulatronia在新闻中提到，原来只是能进入的游戏现在已经可以几乎完美地运行，从截图来看，除了还没有模拟Model2的画面优化效果外，贴图和场景都很正常。“彩京”这两个字就是射击游戏的质量保证，不过大家接触彩京的射击游戏大多数是平面二维的，而这款彩京的3D STG的质素也非常高，凭借爽快的射击感和知名的直升机种受到广大玩家的欢迎，可说是当年街机室的吃币王，相信这款《Zero Guner》的模拟会给大家带来更大的视觉刺激，只是不知NAOMI基板的《Zero Guner II》什么时候能玩到（贪心了）。









另外两款在Model2 ROM Redump计划初期Dump下的两大光枪游戏“Behind the Enemies Lines”《深入敌后》和“Gun Blade”《枪刃》也在几天前模拟成功，据测试完全可玩，但画面仍然有许多马塞克，没任何画面过滤效果，看来Elsemi打算把系统完整模拟后才开始进行画面优化。

另外新版的Nebula 2.22a已经放出，由于之前的2.22为泄露版，Elsemi不得不加上a以示区别。只可惜这个2.22泄露版没办法支持Model2，不然……（奸笑中）。

新CPS2异或表释放



CPS2上未释放的XOR的游戏所剩无几，RAZ有条不紊地释放新XOR似乎成了模拟界的习惯。本月释放编号为104和105的游戏是由CAPCOM 和TAKUMI合作制作的飞行射击游戏《Mars Matrix》的美版和日版，在我记忆中这个游戏在国内曾经出现过，并起了一个另类的名字叫《弹丸地狱》，虽然这个中文译名俗气得很，但确实很贴切地描述了这个游戏，雪花点式的子弹外加取消保护的系统，让玩家在满屏的子弹地狱中享受闪避和反弹的乐趣。另外有些读者来信说对于CPS2新释放的射击游戏的系统不大了解，在这里我给大家列出这两个游戏的系统解说：



1、疾风魔法大作战

这个游戏类似于DC上的《斑鸠》，采用了属性设置。

（1）属性系统

自机及部分敌机分成红蓝两属性

举例：

自机为红属性时，对上红属性敌机，自机攻击力减半，分数减半，而对上蓝属性敌机时，自机攻击力为2倍，分数加倍，反之自机为蓝属性时也是这个规则。同属性敌弹无法对自机造成伤害，不过Magic等级会降一级。

（2）道具系统

使用蓄力攻击时，不同敌机会掉下各式的道具，各类道具都有等级之分，等级越高分数越高，道具计量表越高，掉下道具的等级越高。蓄力攻击开始后计量表会慢慢下降，道具等级也会逐渐降低。而这些道具之中，也有些超珍贵系列道具（分数也是极高），例如有把传说之剑就可以在在道具等级8时把第二关的BOSS摧毁得到，蓄力攻击中不只特殊攻击可打出道具，MAIN SHOT也可以打出道具，所以放出蓄力时是赚分数和物品的关键。

（3）炸弹系统

在击毁部分敌人时，会出现一种黄色小菱形吃下去，可增加炸弹计量表，计量表满格时，会从上面掉下一个炸弹，必须及时接住。

（4）密技部分

隐藏角色： 标题下，依次输入上上左下下右ABABA然后START，可使用此系列额外的四位老人物。



2、Mars Matrix

这个新放出的CPS2游戏取消了炸弹保护，采用一键模式，大大增加了难度。

（1）防护系统

灵活运用防护系统是玩好这个游戏的关键，因为防护时间完全自由，所以要尽量节省防护槽以缩短回复时间。

（2）攻击系统

大型机可以用蓄力加农炮击毁，小型机则尽量使用主攻击武器。防护系统反弹的子弹是距离越近就越有威力，整个游戏的精华在于一个“拉”字，拉好子弹可以充分利用防护槽攻击尽可能多的敌人。

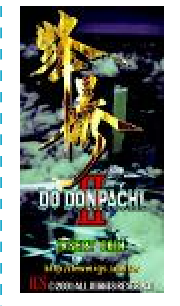
CPS3 的模拟现状和流言

难得一次报道CPS3的模拟进度，当然，作为进度模拟报告，这个是不能少的。目前已知着手CPS3模拟的只有BillyJR和Elsemi，Elsemi目前正忙于Model2的模拟，我们只能把CPS3的希望寄托在BillyJR那边。然而情况并不那么乐观，CPS3的保护比预想中的还要强大，基板自带的自毁电池比CPS2系统的更变态。电流监测的敏感度非常高，只要监测到电流稍有改变即启动自毁系统（听起来好夸张，但事实确实是这样，好像是在拆炸弹），原来在CPS2上使用的木马系统也更难加载，BillyJR那边已经为破解而自毁了超过7块基板，看来要模拟CPS3还需要不少时日。另外有一则来自国内街霸中文网论坛的消息，一位在日本留学的朋友看到了日本小组模拟CPS3的进度，说图像和声音都已经好了，只是速度比较低，在P4 2G上也只能得到很低的FPS。个人认为这可能只是谣言，因为CPS3系统的架构都能在MAME的源代码里找到，而且这些核心模拟都比较成熟，只要基板破解，运行速度就一定不会低。当然模拟与否我们只有等待，只是希望大家能以平常心对待。





PGM 系统模拟热潮是否可能再现？



原来PGM系统只有BillyJR和Elsemi在进行破解和模拟，而上期给大家放出的PGM射击游戏《蜂暴》的抓图让我们知道现在还有其它人在从事PGM的模拟，虽然《蜂暴》的抓图看起来挺完美，但因为这个游戏采用特殊的芯片控制敌机的发弹系统，而目前该芯片仍然没模拟，所以在游戏中是不会出现子弹的，这样的飞行游戏不知道有多少人会玩（笑）。关于上期附送给大家的《三国战记——风云再起》，ROM是完全正常的，只是还有部分图形ROM没破解，即使用我修改过的MAME也无法正常运行游戏，不过MAME既然加上的该游戏的驱动，相信完美模拟不会太远，喜欢这个游戏的玩家可以先把ROM收藏起来以后玩哦！



MVS 系统的消息

在《KOF2000》的ROM Dump计划中，Neo-0一直扮演这“准主角”的角色。然而在那场所谓的NEO ROM革命中，Neo-0却一直“雷声大，雨点小”，Dump《KOF2000》的ROM之后，除了Dump下了《龙吼》外，Neo-0小组也没什么大动作。Neo-0小组脾气最火爆的Manson一直以Dump最新最有名的ROM为原则，然而总是给人抢先一步（笑）。不过，最近Manson发表了一篇原创的Dump ROM文章，声称依据这篇文章可以让拥有设备的人Dump出《KOF99》以前所有的NEO ROM，我仔细下下来研究过，确实讲述得非常详尽，可以说对Dump早期的街机ROM都会有帮助，具体可以到这个网站观看国外人制作的Mirror：http://www.phuck-ign.com/mansonguide/toc.htm。如果读者有兴趣，我们杂志下期将放上其中文翻译版。



另外这里给大家报道一下即将发布的MVS新游戏《新豪血寺一族》的情况。《豪血寺一族》是当年街机室非常热门的格斗游戏，借助十二生肖派生出形象的角色，巨大的人物非常有魄力，不过在PS上发布第二作后就再没有续作的任何消息，这个新作相当于第四代，从放出的截图来看，画风完全改变了，没有了以前那种粗旷豪爽的感觉，倒是和之前发布的《龙吼》有六、七分相似，不知道会有多少人会喜欢。



Final Burn Alpha相关的进度

FBA自上一版支持了“金鱼缸”特效后一直没什么动作，CPS2新XOR发表后，FBA也没有出新版支持，倒是国内的绝情电脑游戏创作室根据FBA的源代码借鉴《19XX》的驱动添加了对《Mar Matrix》的支持，并加入了一个由KEV编写的《忍者神龟》街机版的驱动，而且把添加的过程公布在他们的主页上，对模拟器源代码有兴趣的读者可以去看看。



FBA官方放出了WIP，这个“青出于蓝”的模拟器准备在下一版支持经典光枪游戏《Opwolf》，FBA从单一系统模拟走向多街机模拟的道路，虽然没有MAME那个庞大的驱动提交组织，但精选的系统和游戏足以让FBA成为模拟器中的精华。

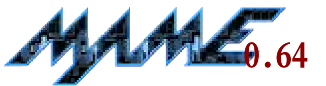
Raine的版本更新区别

Raine近来更新比较频繁，春节期间放出的0.37.2版虽然新增了一些《Silkworm》和《Galpanic》驱动的新游戏，但经过使用发现存在非常多的BUG，而支持的cps1克隆游戏运行也不大稳定，导致不少人有怨言。经过一个星期的修正，0.37.3版进行了大转变，修正了0.37.2的大量错误，运行得“异常”稳定，不得不佩服Raine小组那种完美的信念，这里需要提醒大家，作为模拟爱好者，对于自己喜爱的模拟器，有建议是好的，但有怨言可是不应该的哦！



MAME的疯狂更新

本月MAME的版本更新可以用疯狂来形容，在两个星期内更新了两次，确实不容易。其实稍微老资格的模拟读者应该知道，MAME 0.65版的发表是为了纪念MAME诞生六周年，推出新版是理所当然的，想当初MAME的版本号还在3Xbx徘徊的时候，感叹自己不知何时才能看到MAME正式的1.0版发布，现在看来也不会太遥远吧……



1、标题：Surprise

更新内容：

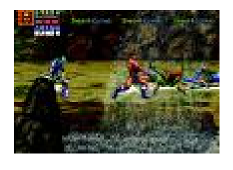


这个版本的热点是Data East的几个超经典大作的支持，Data East九十年代初的游戏一直是MAME模拟的一大块空白，而这段时间又恰恰是Data East最辉煌的年代，大部分的经典游戏都在这个时期涌现，这个时期唯一被模拟的作品《Edward Randy》也因为Raster效果模拟的问题而在测试驱动里呆了一段不短的时间，庆幸的是MAME 0.64版在这个系列基板芯片的HACK上取得的巨大突破让大部分游戏完美呈现，可以毫不夸张的说，MAME 0.64支持的游戏虽然不多，但其中包括了一份来自Data East的大礼！虽然这个系列的基板已经模拟成功，但我们在游戏支持列表里并没发现《Night Slashers》和《Boogie Wings》这两个超经典游戏。维护DEEP的站长wtc4ever对那些DATA EAST游戏的模拟问题的作出了解释，一些单纯加入保护的游戏，例如《斗士的历史》，模拟难度不大，而某些基板本身被加密的游戏则相对比较有难度，《Night Slashers》和《Boogie Wings》正是



属于后面这类。

另外，Haze的System32驱动终于得到了完善，背景已经完全没问题了，同时加入了令人激动的Alpha透明效果，《战斧II》的流水看上去真实了许多，一切都变得更有感觉了，看来MAME 0.63确实发布得匆忙了点。



还有，Nicola的恶趣味传说仍然继续……

图像改良的游戏驱动：

修正了游戏 Skull & Crossbones 的优先级和阴影效果。[Aaron Giles]

声音改良的游戏：

Reikai Doushi [Nicola Salmoria]

其它驱动的更新：

模拟了游戏 Fire Trap 的 8751 保护. [Bryan McPhail]

新支持的游戏：

Tickee Tickats [Aaron Giles]

Crowns Golf [Aaron Giles]

Ultimate Tennis [Aaron Giles, Nicola Salmoria]

Stone Ball [Aaron Giles, Nicola Salmoria]

Cheese Chase [Aaron Giles, Nicola Salmoria]

Mahjong Kojinkyouju （Private Teacher） [Nicola Salmoria]

Mahjong Vitamin C [Nicola Salmoria]

Mahjong-yougo no Kisotairyoku [Nicola Salmoria]

Mahjong Kinjirareta Asobi [Nicola Salmoria]

Mahjong Lemon Angel [Nicola Salmoria]

Mahjong Jogakuen [Nicola Salmoria]

Mahjong Ikagadesuka [Nicola Salmoria]

Raiga - Strato Fighter

Edward Randy [Bryan McPhail]

Mutant Fighter / Death Brade [Bryan McPhail]

Wizard Fire / Dark Seal 2 [Bryan McPhail]

Zombie Raid [David Haywood]

Enforce

Shot Rider [Tomasz Slanina]

新支持的克隆游戏：

Shadow Warriors （set 2）

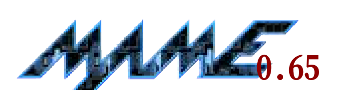
Carrier Air Wing （US）

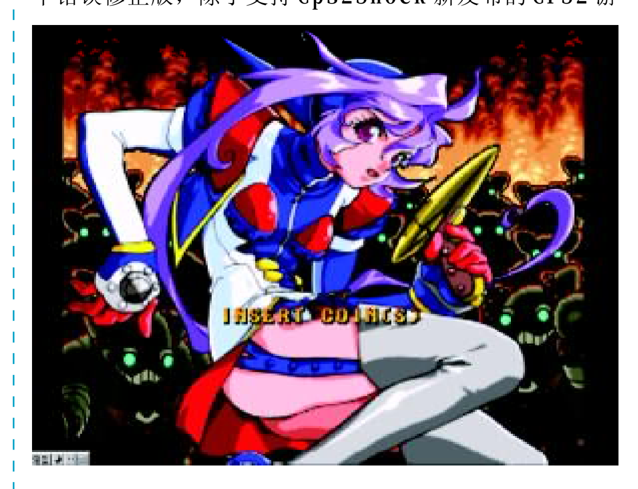
Chi-Toitsu （= Mahjong Gakuen）

Mahjong Nanpa Story （Ura）

2、标题：Charmy

更新内容：在0.64版发放后的不到两个星期，MAME再次发表新版，这次更新虽然规模比较小，但总体来说还是一个错误修正版，除了支持Cps2Shock新发布的CPS2游戏外，大部分WIP中出现的游戏都没有在新版里看到，比较倾向于过渡性质，麻将类倒是有不少。





驱动的图形改良部分：

修正了CPS2光栅效果 [Shiriru]

初步模拟了Sidearms. [Acho A. Tang

清理了一些Nichibutsu麻将游戏，对House Mannequin和Bijokko Yume Monogatari加入了LCD支持 [Nicola Salmoria]

对Jaleco Mega System 32作了主要的改良 [Nicola Salmoria]

驱动的声音改良部分：

修正了在Fire Truck, Super Bug, Monte Carlo里的声音 [Derrick Renaud]

修正了一些在uPD7759 （TMNT, 88 Games, P.O.W.）的问题 [Acho A. Tang

主程序改变：

优化了V60/V70记忆访问 [Aaron Giles]

加入了对X1-010模拟器的立体声支持而且为它作了正确的声音核心 [Nicola Salmoria]

新支持的游戏：

Orange Club - Maruhi Kagai Jugyou [Nicola Salmoria]

Mahjong-zukino Korinai Menmen [Nicola Salmoria]

Idol no Himitsu [Nicola Salmoria]

Kanatsuen no Onna [Nicola Salmoria]

Pairs [MooglyGuy]

Tao Taido [David Haywood, Stephane Humbert]

Perestroika Girls [David Haywood]

Ryuusei Janshi Kirara Star [Malice]

Hayaoshi Quiz Ouza Ketteisen [Malice]

Mouser [Frank Palazzolo]

Ribbit! [Aaron Giles]

3、MAME32 Plus!再次确立在非官方版MAME中特殊的地位，在版本号及时和官方版同步的同时，加入了对Hack游戏的支持，并加入了新的IPS系统，这确实是非常令人激动的功能。在我们网站成员“哥们”和“YDMIS”两位努力下，Hack版游戏的发布在模拟界占有领先地位。MAME32 Plus!对这个功能的支持具有深远的意义，在本期杂志我们已经为大家送上专门的文章，介绍该功能的使用和IPS文件的制作。



4、 也许有人会奇怪，为什么MAME官方一直没有加入对联网的支持，甚至有模拟爱好者到MAME的官方论坛上发贴，希望出钱来购买该功能的开发，当然这种举动是不可能实现的，其主要原因在于实现联网的MAME Kaillera的非官方版制作者不愿公开源代码和MAME理念直接冲突的结果，目前的非官方联网版为了适应以往的程序架构而HACK了不少MAME的源代码，直接导致了兼容性的下降和模拟度的降低，看来要MAME实现官方对联网功能的支持，我们只有等待Kaillera的作者Christophe实现他的诺言，在Kaillera 1.0版发布的同时公开其源代码。

KAILLERA

新版游戏推荐

动作游戏



1、 大家是否记得在第三期杂志上我给大家介绍的一个经典游戏《毁灭之门》，这个以龙与地下城为背景的动作清关游戏在当年曾风靡国内各大小机室，平面45度的视角方式和多样的魔法设定在当时都是非常新颖的，然而我们却无法看到其后续作品在市场上出现。当我在MAME上玩到这个游戏的续作《毁灭之门II—巫师之火》时确实非常激动，这个游戏的基板当时只出产了一百块，而恰好有人拥有一块基板并把它Dump了下来，让我们在模拟器上看到它的身影（好险啊！）。此作由于基板机能的增强，画面漂亮了不少，主要体现在颜色的表现上，当飞龙飞过画面时确实有非常有震撼力。在角色选择上增加了龙与地下城不可缺少的人物——矮人，魔法也添加了好几个（变型为快速奔跑猪的魔法还存在），另外这版还加入了蓄力系统，灵活运用可以对BOSS级人物造成巨大的伤害。虽然没有非常大改进的地方，但总体来说手感好了不少，喜爱这个系列的玩家可千万不能错过！



2、《Edward Randy》也是Data East当年大受欢迎的热门动作游戏，游戏驱动很早就存在于MAME源代码里，由于基板未破解，只能运行游戏的第一关，现在我们终于可以完整爆机了。主角是一个以鞭为主要武器的特工，每个关卡都是在高速运动的交通工具中和敌人对抗，得分直接影响到主角的生命，打敌人越多分数越高，血量也会随着分数的增多而增加。主角还有《蜘蛛人》的成名技，用鞭子绕上杠杆进行全屏幕的荡秋千攻击。另外游戏的难度非常高，想当年我在机室还没见过有人能见到最终BOSS的，现在终于可以在模拟器上如愿以偿。



格斗游戏

《死亡之刃》（Death Blade）绝对是MAME 0.64焦点游戏中的焦点，不知道有多少读者接触过这个格斗游戏，笔者倒是被这个游戏骗去不少早餐钱。游戏以古代希腊竞技场为背景，汇集了古希腊的著名怪兽和战神以及巨龙作为可选角色，游戏非常注重场地对战斗的影响，借助场地的危险道具往往可以扭转局面，另外在攻击和被攻击间可以储能量，能量条满了后可以使用华丽的超杀，能伤几乎一半的血，操作方法也比较简单，摇杆向上加B键就可以使出，真正决定投技的成功与否在于双方按键的频率（汗）。

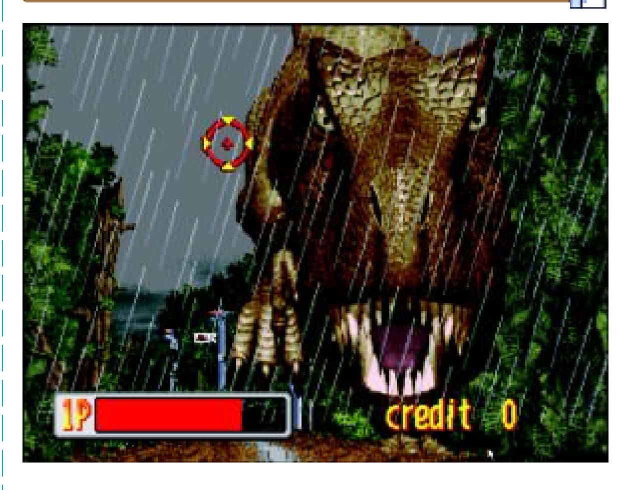


飞行射击游戏：

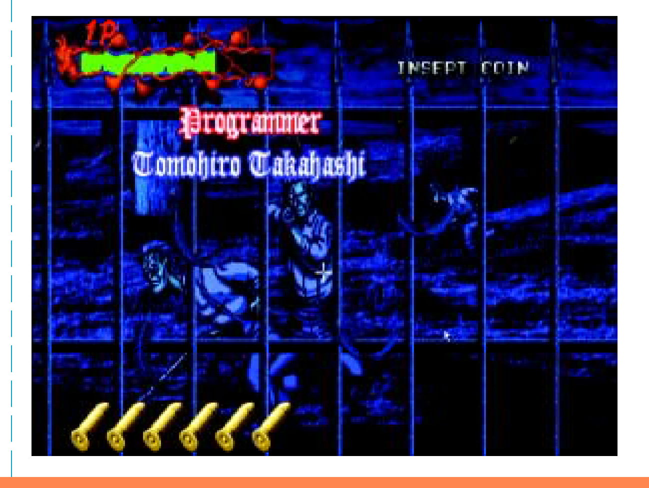
除了那个新CPS2游戏外，我们还发现了《雷牙》的身影，这个当年在街机室内曾是我等贫穷小孩的福星，简单的难度和超强的火力能让我们可以玩上足足一个多小时，被称为性价比最高的射击游戏（游戏也谈性价比？）。游戏系统非常简洁，取消了武器选择，只需要在游戏中不断拿到增加威力的物品，但游戏中加到最强的武器反而不是最实用的武器，这是个非常奇怪的设定。目前由于保护芯片的ROM缺少，还未能完全模拟，会不定时地跳出，确实非常遗憾，期待MAME 0.66版补完。



光枪游戏：



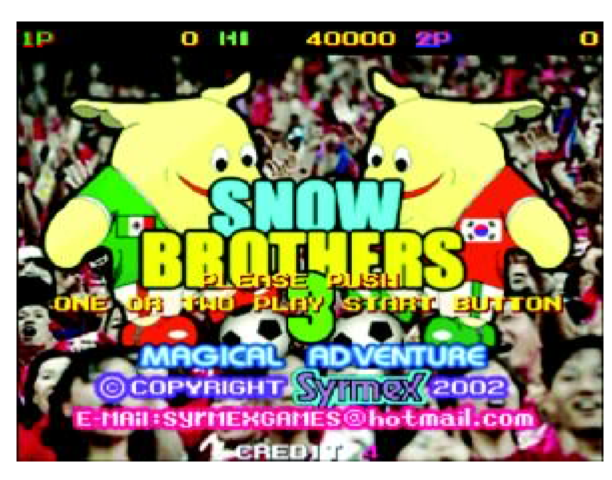
这次在MAME0.64版包含了两个非常不错的光枪游戏：SEGA的《侏罗纪公园》和Sammy的《僵尸猎人》。第一个是根据同名电影改编的游戏，恐龙制作得非常真



实，场景也很辽阔，游戏非常强调速度感，密密麻麻的恐龙让你应接不暇，不过限于机能，画面有些惨不忍睹。后面这款顾名思义，是打僵尸的光枪游戏，多少有些类似于《死亡之屋》，虽然也是采用二维模拟的画面，但总体画质比前面那款好不少，另外也加入了光枪游戏标准的填弹系统，这两个游戏只推荐给拥有光枪的读者，不然用鼠标的话，手会累得够呛。

其它类型：

在新版MAME的ROMS列表里，我们惊奇地发现竟然有一个2002年的游戏，更为吃惊的是竟然是《雪山兄



弟》的第三代，制作公司却由Toaplan变成一个家不知名的厂商：Syrmex。但既然是经典游戏的续作，自然不能错过，仔细玩了一下，系统相对一代没有什么变化，只是角色改变了而已。攻击敌人也由雪球变成了足球（汗），可能是为了迎合2002的世界杯，喜欢这个系列游戏的玩家可以拿来回味一下。

被遗漏的游戏：

在MAME的工作进度截图里我们会发现一款拥有非常漂亮人设的射击游戏——《婆沙罗Ⅱ》。这个游戏的ROM刚被Guru's Dump下来就被MAME模拟，放出的截图也非常完美。我从MAME0.64版就开始期待这个游戏的到来，可惜的是即使是现在的0.65版，我也无法从源代码里找到任何相关的驱动，不过既然ROM也有了，抓图也出来了，煮熟的鸭子是不会飞走的了，现在只能给大家放上两张截图先止止渴。





经典游戏推荐

飞行射击游戏系列（STG）：

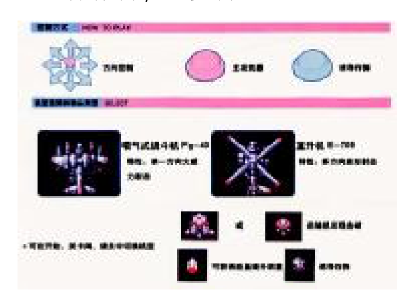
中文名	空中决战 / 空战双英
英文名	Air Duel
年份	1990
制作公司	irem

故事篇：

在天空都市发生异变的十年之后，人们在享受和平的同时渐渐失去与生俱来的危机感。一个名为D.A.S的秘密结社组织，正在以一种不为人知的手段逐渐扩展着控制整个世界的野心，时代在呼叫救世主的名字，世界的命运落在了两名王牌驾驶员的身上。



操作篇 / 鉴赏篇：



相信每一位骨灰级的街机游戏玩家都一定会记得这款射击游戏：阴郁的色彩衬托出在科技高度发达的未来城市那种颓废的色调，庞大的战舰和飞机群把金属质感表现得淋淋尽致。背景设计是该游戏最出色的地方，高科技都市、沙漠、海上、敌军基地都能让玩家完全投入到和外星人战争的故事里。虽然是一款九十年代初期的游戏，却有着不少的创新：

1、 机种选择和切换的方式

游戏提供两种机型选择，攻击力巨大，范围广阔的战斗机和灵活、攻击力集中的直升机。而最具创意的地方是在每一个关卡结束后可以给玩家一次选择机型的机会，不同的机种适合不同的关卡，这就要考验玩家对游戏的熟悉



和判断。比如在超高速运动的第二关，灵活多变的直升机是最合适的选择，这个系统让游戏更具有多变性。

2、诱导炸弹系统

虽然《空战双英》和其它游戏一样设定了炸弹保护系统，但更具灵活性，放保护的同时可以控制这个诱导炸弹的方位，灵活控制可以在发挥炸弹最大威力的同时，清除掉更多来自敌人的子弹，这确实让游戏更有意思。



在游戏画面上继承了Irem公司一惯以来写实性的风格（仔细对比，你会发现它和Irem另外一款大作《海底战争》有多么类似），系统的多样性也让游戏难度增加不少，战斗机虽然容易控制，但避弹方面却有不少缺陷，直升机是高手唯一的选择。

动作过关游戏系列（ACT）：

故事篇：

中文名	森林保护神
英文名	Growl
年份	1990
制作公司	TAITO

Growl在国内被翻译成为《森林守护者》，是TAITO公司于1991年开发的一款横板动作过关类游戏。游戏的故事背景设定在20世纪的早期，一帮窝藏在丛林深处的恐怖分子，经常靠猎杀和奴役动物来实现他们不可告人的目的。

一次偶然的机会，四名热血青年在酒吧喝酒，遭遇上了那伙无恶不赦的黑帮团体。凭借着天生的正义感，四名牛仔决定将他们所热爱的丛林从邪恶中解救出来。

鉴赏篇：

游戏最多可以四个人一同进行，每个人物都具备共同



的攻击技巧，却在一些方面有着细微的不同。只要你深入游戏就能够体会到，3P的各项性能是被折衷到最佳的，因此被大多数玩家誉为首选。除了人物自身的能力差异外，游戏中对武器合理的运用也是非常讲究的，什么人适合什么武器，只有在你亲自试过才会清楚。对于初学者，皮鞭是最容易上手的，因为它不但攻击范围广，而且前后都有攻击判定，只要两个人拿着皮鞭背靠背站着挥舞，一般的喽罗敌人是很难靠近的，当然你必须随时注意敌人的阴招（飞行道具）。

Growl的成功之处还在于它那和背景结合得很好的音乐，动物被欺压时的凄惨、BOSS出现时的高潮迭起、顺利通关时的激昂，都能够在游戏中被很好地体现出来。尤其在面对最终BOSS的时候，光是音乐中你就能体会到那种正义与邪恶在巅峰状态下相互碰撞所产生的水火不容的感觉。

通过上面的简单介绍，无论你是曾经火爆街机厅的老手还是从未涉及过该游戏的新手，都会有所心动了吧？只要你牢记把正义带回丛林的使命，勇于和邪恶势力斗争到底，那充满着神秘与传奇色彩的游戏背景将给你带来前所



未有的身临其境感觉。不要犹豫了，马上开启你的MAME进入这片20世纪的古老丛林吧。

注意：该游戏的日版叫做Runark。

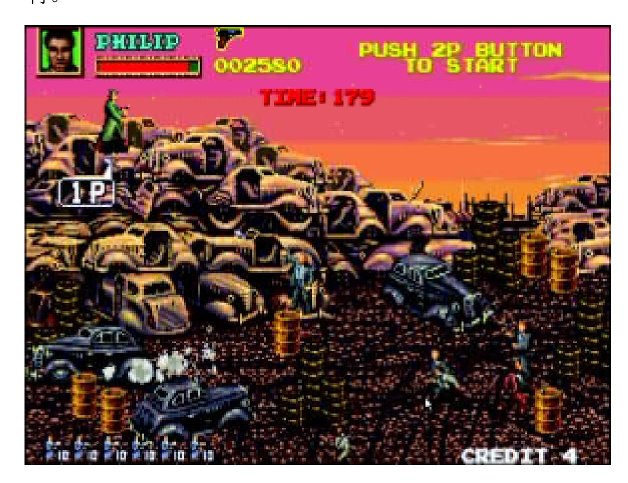
综合游戏系列（MISC）：

故事篇：

中文名	死亡边缘
英文名	Dead Connection
年份	1992
制作公司	TAITO

“只要谁敢惹我，我就会加倍偿还”，这样的字眼经常出现在某某黑帮电影中。而游戏也在很大程度上借鉴了这些要素，像前段时间非常火热的PC游戏Mafia就是这种类型。Dead Connection就是结合了The Un-touchables and和God father两部著名影片所创作出来的一款黑帮动作游戏。游戏中黑手党的气氛非常浓厚，你甚至无法看到几句正常流利的英语，天！这是怎样一种规范啊。





鉴赏篇：

整体来说是一个类似于《Mafia》的游戏，出色的剧情是本游戏最大的亮点，虽然限于当时的机能，不能用流畅的动画来表达整个故事的进程，但Taito灵活地在每个关卡运用简单的几张图片就完整地衔接了整个故事，配合极具魄力的火拼前奏，足以令大家大呼过瘾！

游戏系统极具特色，游戏开始于一个固定的场景，为了衔接每关的剧情，每个关卡的开场都和的同类故事的电影一样，来一段经典式闯入画面。制作者的意图是让玩家在固定场景里体会到电视中的那种孤身和密集的敌人展开枪战的感觉，游戏里的物品基本都是可以破坏的，而且完全不用顾及是否伤害到无辜的人，反正能见到的人都可以扫射，另外还增添了专用于闪避子弹的按键，如果能加上横闪的那种慢动作，就更贴近“吴宇森”的风格了（笑），这样的设定确实大大满足了我们的破坏欲望！



既然是激烈的黑社会火拼，除了火爆的场面外，经典的武器自然不能少，通过破坏场景中的物品除了获得加分、加血的物品外，还有各种威力巨大的枪械，最常用的自动手枪，可以使射击速度增加一倍，而射速更快的机枪则让你体会到群歼敌人的快感，威力巨大的Shot Gun是杀每关Boss的利器，整个游戏过程只能用“爽”一个字来形容。遗憾的是，最后的黑社会老大竟然被一个女孩子杀死，真让我们的四位主角汗颜……





第二回GAMEST大赏

★GAMEST大赏

名称：宇宙巡航舰Ⅱ（GRADIUS Ⅱ褰Gofer的野心）

制作公司：KONAMI

使用模拟器：M.A.M.E

★最佳画面赏

名称：世界末日（LOST WORLD）

制作公司：CAPCOM

使用模拟器：M.A.M.E / Callus

★最佳角色赏

名称：超绝伦人（BERABOH MAN）

制作公司：NAMCO

使用模拟器：M.A.M.E

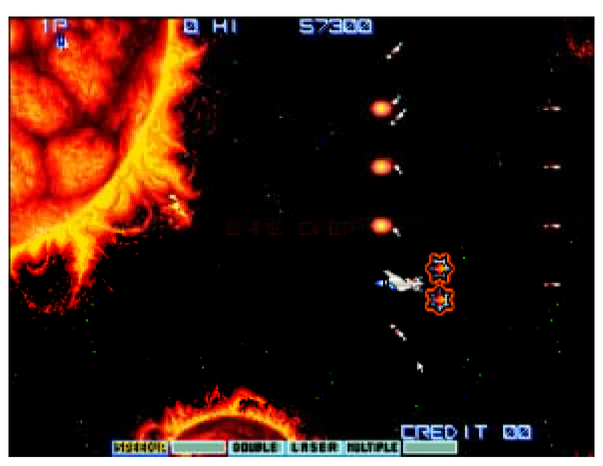
★ 最佳射击赏

名称：宇宙巡航舰Ⅱ（GRADIUS Ⅱ褰Gofer的野心）

1988年的第二回GAMEST大赏可说是飞行射击游戏抬头的年代，而上一年大热的大型框体游戏则大大减少。最具代表的射击游戏就是本次大赏的获得者：《宇宙巡航舰Ⅱ（GRADIUS Ⅱ褰Gofer的野心)》。大家或许对这个名字不太熟悉，但提到在任天堂红白机的《沙罗曼蛇》系列相信没几个人会不知道吧？《宇宙巡航舰Ⅱ（GRADIUS Ⅱ)》作为KONAMI公司的招牌射击游戏的第二作，在画面颜色的运用上显得更娴熟，在继承此系列购买武器系统的前提下，通过添加了多种周边武器的类别产生五种机型搭配，让玩家在武器系统上可以玩出更多的新花样。而当



时的射击游戏因为无法在死掉飞机的地方接续游戏进度，所以想爆机就得非常小心翼翼，从而导致游戏难度上增加了不少，在机室能一币玩爆这架机的人绝对可以誉为神人！（建议各位射击达人用此游戏挑战一下自己的水平）



CAPCOM的CPS1基版游戏的画面即使在现在看来也是非常不错的，获得最佳画面赏的是CPS1系统上的横版射击游戏《世界末日（LOST WORLD)》，这个游戏在国内并不多见，我初接触也是在Callus上看到它的身影（惭愧……)，第一个印象给我的感觉是太像任天堂红白机



的《空中魂斗罗》了！当然虽然形式上类似，但游戏性却不可同日而语，除了画面非常火爆，延续CPS1游戏那种清素的配色之外，游戏系统也是非常有意思的。游戏途中可通过消灭敌人得到Zeny（一种钱币，和RO里的钱币的同一个名？），获得足够的Zeny可以在关卡中冒出的商店里购买物品，而物品除了加强的各类武器和宝物外，还可以花100Zeny向店主获得情报，情报内容包括前面的隐藏得分地点、BOSS的弱点等，这种融合RPG要素的射击游戏确实独具匠心，只可惜在以后再没见到这类系统的改进

了，非常遗憾。另外游戏在操作方面，利用旋钮实现全方位360度射击，借助CPS1超强的二维机能和火爆的场景，给当时的街机玩家带来强烈的视觉冲击，获得大赏也是实至名归了。

而获得角色赏的是一位我们不熟悉的人物裹超绝伦人，《超绝伦人（BERABOH MAN）》也是我在模拟器上第一次见到的游戏（再次汗一下！）。被称为超绝伦人的主角是一个可以自由伸长自己的手和脚甚至是头的机器人，虽然如此，我依然无法领略到该人物的魅力，这里不得不佩服小日本的欣赏力。不过这里值得一提的是，超绝伦人伸长的攻击是含有方位判定的，而操作上也可以通过方向键来攻击来自上中下三个方位的敌人，多少也算加入了点格斗的概念，看来NAMCO在该游戏上还是有创新的。





另外，当年的动作游戏大家：Technos也有两款大作在国内非常热门：《双截龙II ? 复仇》和《西游降魔录》。《双截龙II ? 复仇》和任天堂红白机上的同名作非常类似，在街机一代的基础上加强了画面，并增加了能量条系统，但并不能再现一代那种另动作游戏玩家疯狂的那份辉煌。反而是《西游降魔录》借助《西游记》在国内超强的人气，在国内获得了巨大的成功。横版动作的类型和实用的宝物系统都是针对低年龄的玩家，不过难度着实不小，实在是佩服小日本的拿来主义……

每回大赏都会设立一个特殊的奖项，而该年度的特别奖名为“玩家挑战赏”，顾名思义，获得奖赏的游戏一定是非常有挑战性的高难度游戏，该奖项最终由让许多玩家大喊投降的《最后的忍道》，在近乎变态的难度下，游戏中任何一丁点的失误都可能导致再掏腰包举动的产生，但该游戏的耐玩度却非常高，为了取得高分和完美过关，让人有一玩再玩的冲动，看来难度也是吸引一部分高端玩家的手段。



另外本年度还有不少诸如：《脱狱》、《双鹰》等优秀的游戏，虽然没列入大赏的名次，但游戏性确实不错。从该年度来看，街机业正兴旺发达，相比于现今日益萎缩的街机市场，确实令我等街机仔感慨万千……

Q & A 问答



Q£ºÎÒÓÃMAME 0.65.1°æ£¬Îªê²Ã´Íæ²»ÁË VASARA2.ZIP°ÍMMATRIXJ.ZIP£¿

A：VASARA2还没有被模拟器支持，虽然已经出现在了Wip上面，至于MMATRIXJ嘛，估计是你的模拟器和ROM哪里没设置对，因为MAME和Nebula现在都已经能够很好的支持该游戏了。

Q£ºÇëÎÊfastMAMEÔõÃ´ÓÃ°¡£¿ÊÇ²»ÊÇÒª´òÃüÁîÐÐ°¡£¿

A：你说的是Win32版本吧，现在已经有支持Windows GUI的32版本了，设置很方便，对于Win32版本大家还是结合Emuloader这个前端软件来用吧，工具栏中点击Advanced Tools中的Language选择Chinede (Simp) 后按OK就可将界面换成中文，自己看看就会用。

Q£ºÇëÎÊÄÄÀïÓÐÏÂÔØÓÐMAMEÓÎÏ·µÄÍ¼±ê¡¢½ØÍ¼¡¢ÀúÊ·µÄÎÄ¼þµÄµØÖ·£¿

A：我们每期杂志的光盘都有附送这类文件，只要您一直支持我们的杂志，相信收集齐全只是时间问题，但让如果你希望自己去网上收集的话，MAME PLUS的官方网页上有详细的连接：http:// 图：emu.xaonline.com/host/mameplus/

Q£ºMAMEµ½µ×¿É²»¿ÉÒÔ¼ÇÂ¼½ø¶È°¡£¿ÎÒÏësave ÏÂºóÏÂÒ»´ÎÔÙÍæÄØ¡£

A：默认的设置是SAVE：SHIFT+F7、LOAD：F7，不过老版本的MAME的快捷键有些会有所不同，具体可以在游戏中按下Tab来查看。

Q£ºFBAÄ£ÄâÆ÷¼üÎ»Éè¶¨µÄÎÊÌâ£¿FBA°ÃÏó²»ÄÜÉè¶¨¼üÎ»£¬ÊÇ²»ÊÇÓÐµÚÈý·½µÄÈí¼þ¿ÉÒÔÊµÏÖ?ÎÒ¼ÇµÃ°ÃÏóÓÐÒ»¸ö£¬¿ÉÊÇÍüÁË¡£

A：进入游戏后按F4，并不需要第三方软件支持。



Ä£ÄâÆ÷¿ª·¢Õß¡ª¡ª³þ½×¨·Ã

编者注：

1£®ÔÚ¿´Õâ·Ý²É·ÃÖ®Ç°ÏÈ½éÉÜÒ»ÏÂMAME£º

MAMEÊÇÒ»¸öÍêÈ«·ÇÓ®ÀûÐÔµÄÏîÄ¿¡£ÆäÖ÷ÒªÄ¿µÄÊÇÎªÄÇÐ©±»Ä£ÄâµÄ½Ö»ú¹¤×÷ÔÀí×÷³öÎÄµµ²Î¿¼¡£ÕâÑù×öÊÇ³öÓÚÒ»ÖÖ½ÌÓýÄ¿µÄ£¬Ò²Ê¹µÃÐí¶àµ±¾À´ÓÉÓÚÆäÔËÐÐÓ²¼þµÄÏûÊ§¶øËæÖ®ÏûÊ§µÄÀúÊ·ÐÔµÄÓÎÏ·±»±£ÁôÏÂÀ´¡£µ±È»£¬Îª´ïµ½Õâ¸öÄ¿±ê£¬ÄÇÐ©ÓÎÏ·±ØÐëÄÜ¹»ÕæÕýÔËÐÐÕâÐ©ÓÎÏ·£»Äã¿ÉÒÔÈÏÎªÕâÊÇÒ»·ÝÒòâÍâµÄÊÕ»ñ¡£ÎÒÃÇÎÞÒâÇÖ·¸ÕâÐ©ÓÎÏ·±³ÉíµÄÈÎºÎ°æÈ¨»òÕ¨Àû¡£MAMEµÄÔ´´úÂëÈ«²¿ÊÇÓÉÎÒÃÇ×Ô¼º±àÐ´»òÊÇ×ÔÓÉ´úÂë¡£Ä£ÄâÆ÷ÐèÒªÔ°æ½Ö»úµÄROMÓ³ÏñÖ´ÐÐÓÎÏ·£¬ÕâÐ©ÓÉÊ¹ÓÃÕß×Ô¼ºÌá¹©¡£Ä£ÄâÆ÷µÄ¿ÉÖ´ÐÐÎÄ¼þÖÐÃ»ÓÐ°üº¬ROM´úÂëµÄÈÎºÎÒ»²¿·Ö¡£

2£®MAME Plus!ÊÇÒ»¸ö»ùÓÚMAME/MAME32µÄ·Ç¹Ù·½MAME£¬ÏîÄ¿Î¬»¤ÈËÊ£º

* BUT BUT@seimei.zzn.com

* Sword swordliu@hotmail.com

* K&K kent_king@hotmail.com

* ³þ½ lanewu@hotmail.com

²»¹ÄÀø¿ª·¢·Ç¹Ù·½°æ±¾¡£MAMEÈÔÈ»ÔÚ²»¶ÏµØ½ø»¯·¢Õ¹£¬Èç¹ûÄãÓÐÐËÈ¤Îª´Ë×÷³ö¹±Ï×£¬ÄÇÃ´ÄãÓ¦¸Ã½«ÄãµÄ¸Ä½øÌá½»µ½MAME¿ª·¢×é¡£[-MAME.txt]

Ã»ÓÐ¹Ù·½µÄMAME/MAME32Ò²²»»áÓÐÕâ¸öÅÉÉú°æ±¾¡£

ÎÒÃÇ¿ª·¢MAMEPlus!µÄÖ÷ÒªÄ¿µÄÊÇÌá¹©Ò»¸öÖ§³ÖDBCS£¨Ë«×Ö½Ú×Ö·û¼¯£©ÒÔ¼°Unicode×ª»»µÄ±¾µØ»¯MAME¡£MAME Plus!µÄÈÎºÎÎÊÌâÇë³¾ø¶Ô²»ÒªÏòMAME¿ª·¢×é·´Ó³ ¡£

MAMEPlus!Ö®ËùÒÔ³ÉÎªÄ¿Ç°×îºÃµÄ·Ç¹Ù·½°æMAME£¬ÔÚÓÚËüÔÚ¹Ù·½°æµÄMAME»ù´¡ÉÏÔö¼ÓÁËºÜ¶à³öÉ«µÄ¹¦ÄÜ£¬°üÀ¨£º

* 核心改动

o Win UI 版本 （MAME32） 使用 *.ini 文件代替注册表保存设置。其中的MAME.ini 完全兼容命令行版本（MAME[w]） [UT]

o 各项界面， 功能修正 [Sword]

o 使用共享DLL的方式，合并了命令行的MAME[w]和带有图形界面的MAME32[取自MESS/MESS32]

* 多语言支持

o 支持本地语言包 [使用 GNU gettext library]

o 语言切换菜单 （"选项" - "Change Language"）及相应的命令行参数： -codepage [BUT]

o 中文简繁体及日文外部字库 [Emuman，日文字库由NJ 的NMAME 转换]

o 支持图形界面下的本地语言游戏列表

* 增强的图形功能

o 支持Super Eagle，2xSaI，Super 2xSaI，Scale 2x effects[源代码 ZSNES，SNES9x，AdvanceMAME. 由JahMAME和BUT修正]

o 支持非柔化拉伸 （Blur-less stretching） 以及StretchMAME的仿真动态模糊（Spurious motion-blur）

* 增强的用户界面

o CANAME 风格的彩色选单界面，允许定制调色盘

o 支持Windows XP视觉效果（由于一些问题暂未开启）[Terry]

o 新的图标

o 支持CPANEL和TITLE两种新的图片档格式

o 加速了长菜单中的光标滚动速度

o 增加了“驱动”栏目

* Data 文件支持

o 完整支持MASH MAME Info.dat

o 支持出招表Command.dat[CANAME]

* Extra Folders

o 使用catver.ini分类， 包括详尽的游戏分类以及MAME版本分类[Trigger & Kamiya]

o CPU 和声音硬件分类目录[MASH]

o 更多的驱动文件夹

* IPS 功能支持

o 为hack/补丁/翻译的ROM 新增IPS（International Patching System）文件系统支持[K&K，BUT]

* 其它

o 自动连射

o NeoGeo 增强

o 支持NeoGeo解密游戏，包括某些自制的非街机游戏

o NeoGeo家用机模式（包括解密修正）

o 支持300%超频，用于《Strikers 1945 Plus》等游戏

* NeoGeo 游戏补丁及hack



o 部分System16修正[MASH]

o BUT's Namco sound driver

o NVRAM handling for playback/recording [StretchMAME]

o 增加24000，48000声音采样率

o 整合zlib 1.14

备注：《模拟与游戏》每期杂志都会为大家送上最新版的MAME Plus!

3. 采访人员：可怜的兔兔（以下简称：兔）；被采访人员：Wu Lei[楚江]（以下简称：Wu），下面是文章提及的人物介绍：

小白	前EMU-ZONE模拟周记撰写人，现为无声模都的站长
NJ	很强的日本人除了开发UOMAME外，Neogeo CD模拟器也是他开发的
Zero	很出色的日本人开发了MAME32JP
Bruce	中文MAME的前辈，同时开发了史上最强的键盘功能NMAME Combo
Sword	MAME Plus!开发团队成员之一，负责修正
BUT	MAME Plus!开发团队成员之一，负责核心
K&K	MAME Plus!开发团队成员之一，负责GUI

采访正式开始

由于采访者和被采访者都是国人，在言语上非常口语化：

ÍÃ£ºÄúÄÜ¼ò¶ÌµÄ½éÉÜÒ»ÏÂ¹ØÓÚÄú×Ô¼ºµÄÇé¿ö£¬thanks£¡

Wu：23岁，有女友，无业学生，目前只喜欢计算机。

ÍÃ£ºÄúËùÊìÏ¤µÄ»ã±àÓïÑÔÊÇ£¿

Wu：会 VB，C，不会汇编，我不是计算机专业的，我是学国际金融的，不过却对本专业恨之入骨……

在大三的时候自学VB，毕业以后开始自学C。

ÍÃ£ºÄúµ±³õµÄµÚÒ»¸ö×÷Æ·ÊÇ£¿

Wu：让我想想……嗯，一开始，好像只能算是汉化版的MAME32cn ［注：MAME Plus！就是在MAME32cn的基础上发展而成的］

ÍÃ£º¶Ô°¢£¬ÎÒ¼ÇµÃÃÇ¸ö£¡

Wu：然后为了它的点阵字库用VB作了一个truetype转点阵的工具，后来把这个工具改进了一下送给EZ汉化论坛上的人，不知道有什么帮助……

ÍÃ£ºÄÇÃ´µ±³õÎªÊ²Ã´ÏëÆðÒª¼ÓÈëÎÞÉùÄ£¶¼ÄØ£¿

Wu：看小白的周记，看得感慨万千，这家伙是煽情高手……然后他很潇洒地说退出罪恶的历史舞台……我写了一封信给傀儡转轮，说无论如何要转交小白，结果发现还是他控制的信箱。

ÍÃ£º±íÊ¾ÄãÏë¼ÓÈëÄ£¶¼£¬ÒòÎªÄãºÜ³ç°ÝÐ¡°×£¿

Wu：应该说是与一个可能的志同道合者失之交臂是很遗憾的事。

ÍÃ£º¼á¹ûÐ¡°×ÊÜµ½¸ÐÈ¾£¿

Wu：他反正同意了，我把加入模都视为很大的光荣，现在亦然，然后开始更新新闻的生涯。

ÍÃ£ºÄÇÃ´MAMEcnÊÇ¼ÓÈëÄ£¶¼ºóµÄ×÷Æ·Ã´£¿

Wu：是的，一开始是跟着NJ的 UOMAME做，后来跟Zero的MAME32JP，后来……就自己做了。

ÍÃ£ºµ±³õÎªÊ²Ã´»áÃÈ·¢×÷MAME32ÖÐÎÄ°æµÄÄîÍ·£¿

Wu：觉得英文版不好，当时的官方版出得很慢，比非官方的还慢，日文版在中文系统有乱码，但是他的本地游戏列表很不错。

ÍÃ£ºËùÒÔÔ¾ÍÏë×öÒ»¸ö×Ô¼º°±È½ÏÃúÒâµÄMAME32£¿£¨ÏñMAMEJPÄÇÑù£¿£©

Wu：所以就想把日本人做的好东西引进国内……只是这么想的，不过……小白很讨厌日本的东西。

ÍÃ£ºËû±¾À´¾Í²»ÊÇºÃ¹·¡£

Wu：我也是在大三自学的日语，反正会一点，能看懂就行了。

ÍÃ£ºÀ÷º¦£¡

Wu：我想起来，一开始并没有中文字库，一开始只是借用日本汉字库，所以游戏内的菜单看起来怪怪的，有简体字有繁体字，还有日本汉字。

后来，大概在2001年6月，我得到一个台湾人的帮助，告诉我MAME字库的原理，我才作了那个工具，后来的MAME32cn就是纯简体字了。

ÍÃ£º¿ÉÒÔÍ¸Â¶Ò»ÏÂÄÇ¸öÌ¨ÍåÈËµÄÉí·ÝÃ´£¿

Wu：叫 Bruce，算是中文MAME的前辈，MAME plus！主页有他的creadit，他做的NMAME Combo 有史上最强的键盘功能。关于NJ……其实我给他写过几封信，本来是想让他做中文支持的，可是毕竟他不懂中文……

ÍÃ£ºÄÇÃ´ ÄãÃÇMAME32 Plus!µÄ¿ª·¢ÊÇ´ÓÊ²Ã´Ê±ºò¿ªÊ¼µÄÄØ£¿

Wu：再往后……就是大概 2001年底。

Wu：当时的MAME从DOS转移到Windows平台，MAME32也是彻底重新定位，不再作为一个PORT，而是作为一个前端PORT……平台移植版？

ÍÃ£ºÇë¼ÌÐø

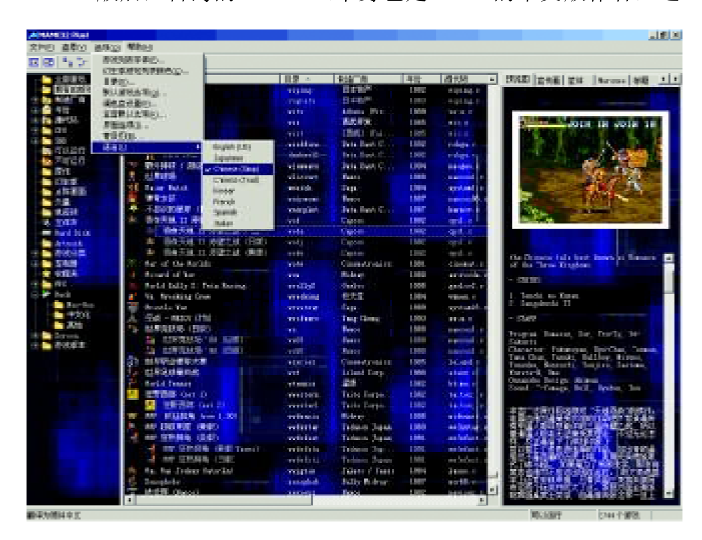
Wu：可是所有的日文MAME仍然停留在旧的代码上，这就是我开始不喜欢UOMAME系列的原因，UOMAME现在只剩一个传承者MAME32K，也不是个好东西，倒不是说UOMAME不好，只是它应该退出历史了。

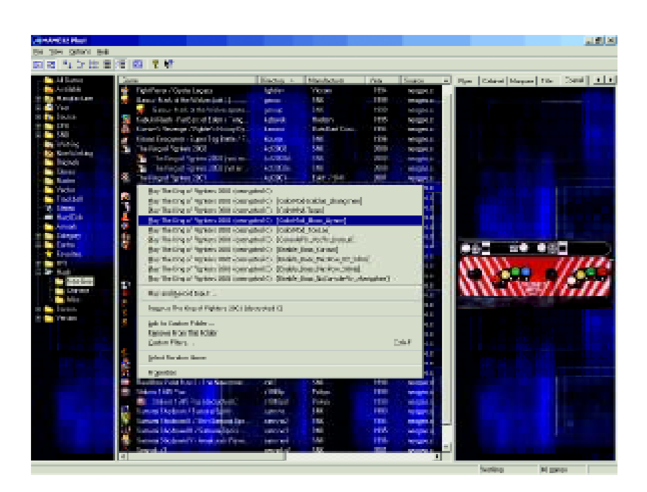
ÍÃ£ºÕâ¾ÍÊÇ¿ª·¢MAME32 Plus!µÄÔÒò£¿

Wu：嗯！然后我一个人开始在官方MAME32的核心上开始中文化，大概在2002.1完成

ÍÃ£º³ÉÀ´ÆäËû×÷ÕßÄØ£¿

Wu：但是我也作了一个繁体字版，并且借用GNU的一些代码合并了繁简中文版MAME32c，不过只出了一版后，台湾的Sword（本身也是MAME的中文版作者）这





期间给了很多的译词校正。他给我一份中国微软/台湾微软的译词对照表，我意识到台湾和大陆的用词差别非常大。

除了本地化，我还有很多的想法希望加到MAME里面，但是我觉得我们的C语言水平不够，于是去找了BUT，BUT他也很高兴，这是2002年5月的事了。

ÍÃ£º¿ÉÒÔ½éÉÜÒ»ÏÂBUTÃ´£¿

Wu：他在神奈川工作. 那个地方有 Konami GM事业部（开发Beatmania的那个），具体在什么地方工作我不清楚。

我们三个可以走在一起主要是我们都是在做新核心的MAME32本地版。

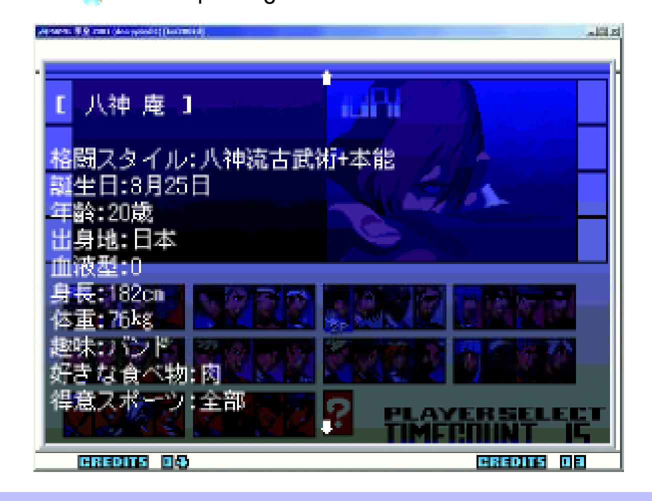
ÍÃ£º×î°óÒ»¸öÄÇÎ»K&KÄØ£¿

Wu：他是2002年7月来的，Win32 API绝对强项。

ÍÃ£ºÏÖÔÚ¿ÉÒÔÆ½éÉÜÒ»ÏÂÄãÃÇµÄ·Ö¹¤Ã´£¿

Wu：我在MAME plus! 里面主要的是协调，提出新的建议，更新网页，以及一些不需要涉及Windows底层的东西。

ÍÃ£ºÆäËüµÄÄØ£¿



Wu：另外，每次新版发布，一般由我来做第一次补丁，然后解决不了的的问题交给BUT。

ÍÃ£ºÈ»ºóÒÀ´ÎÀàÍÆ£¿

Wu：Sword主要是做些修正，很细心的修正。

Wu：Kent一般我有什么奇怪的想法就要他出马。比如Nebula的Scale2x显示特效功能

ÍÃ£º´óÖÂÃ÷°×ÁË£¬ºËÐÄ²¿·ÖÏÖÔÚÊÇBUTºÍK&KÔÚÎ¬»¤£¿

Wu：核心……我们不用维护核心。

ÍÃ£ºÇºÇ£¬ÎÒµÄÒâË¼ÊÇÖ¸¼¼Êõ°ËÐÄ²¿·Ö£¬Ò²¾ÍÊÇ¸ø¹Ù·½MAME32ÔöÌíµÄ¹¦ÄÜºÍÇý¶¯ÐÞÕý

Wu：大概来说这些工作是谁有时间谁做，没有很清楚的分工。

ÍÃ£ºÕâÑù°¡¡£

Wu：技术核心是BUT（core）和K&K（GUI）。

ÍÃ£º½«À´µÄMAME32 Plus!ÄãÃÇÏëÏòÊ²Ã´·½Ïò·¢Õ¹ÄØ£¿±ÈÈç£ºÓÅ»¯´úÂë£¿»¹ÊÇÔöÌíÐÂ¹¦ÄÜ£¿

Wu：不知道，MAME plus! 只是作为 官方MAME32的补充不是要取代，优化是不会做的，新的功能一定会有，大部分驱动的补丁也不是我们做的，都是搜集来的。

ÍÃ£ººÇºÇ£¡

Wu：我们希望在MAME plus! 出现的一些功能最后可以体现在官方版里面，现在好像是这样的。

ÍÃ£ºÄÇÃ´¹§Ï²ÄãÃÇ£¡

ÍÃ£º×îºó£¬ÂíÉÏ¾ÍÒª¹ýÄêÁË ÓÐÊ²Ã´»°ÒªÎÒ×ª¸æ´ó¼ÒÃ´£¿

Wu：要过年？

ÍÃ£ºÅ©Àú°¢¡¡

Wu：几号啊？

ÍÃ£º1ÔÂ30

Wu：这里一点气氛也没有。［备注：楚江目前在加拿大留学中］

ÍÃ£º´íÁË 1ÔÂ31ÈÇ´óÄêÈýÊ®¡¡

备注：文章相关的网站：

MAME Plus!官方网站：

http://emu.xaonline.com/host/mameplus

无声模都 官方网站：

http://www.emuslient.com

NMAME Combo 史上最强的键盘功能：

http://home.kimo.com.twithnmamecombo/



Ä»Ä©ÀÈÂþµÚ¶þÄ»

ÔÂ»ªµÄ½£Ê¿¢ò¡ª¡ªÔÂÖÐ·¼»ª£¬»ºÉ¢ÔÂÏÂ

作者：GOUKI

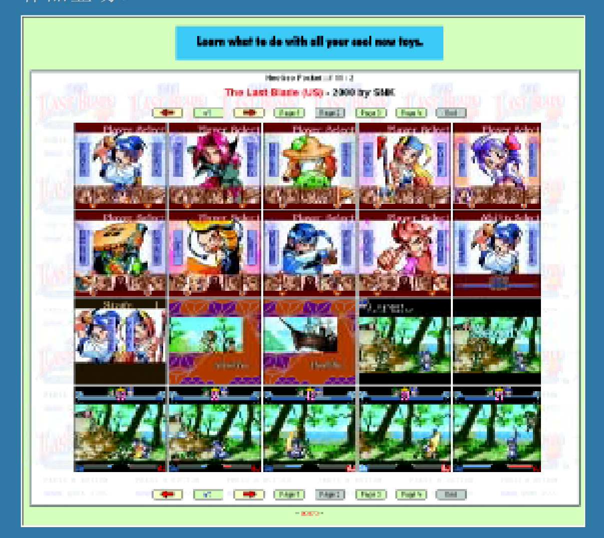
月华剑士，是SNK公司于97年推出的一款以刀剑为格斗方式的冷兵器格斗游戏。众所周知，SNK的大人气作品之一《侍魂》也是相同类型的刀剑格斗游戏，但是本作与《侍魂》系列追求一击必杀的豪快感（第四代《天草降临》可看作例外）相左，游戏本身特别在系统方面加以强化，大大提高了对玩家技巧，反映，心理素质的综合要求；《侍魂》系列的风格强烈明快，而《月华的剑士》就偏向于细腻柔和。可以说《月华的剑士》（下简称月华）系列，是一款更重视视觉华丽性和操作技巧性的对战格斗游戏，从这一方面来说这款由SNK第一企划部所监制的作品，是与《侍魂》截然不同的两个系列。



《月华》设定方面，以日本幕末时代作为背景，故事设定方面是以“青龙”“白虎”“朱雀”“玄武”四神与“黄龙”之间的关系为矛盾的主线，而三位主人公之一的御名 方守矢在师傅慨世意外身亡之后离开家中的道场出走，慨世的另两名弟子也是养子枫和雪开始了追寻他的旅程……故事由此展开。由于时代背景的关系，在出场角色中可以看到著名的新选组，倒幕志士参与其中（题外话，这与当时漫画《浪客剑心》大行其道不无关系，特别是角色鹫冢的脸上，居然也有一个十字伤痕……）。由于封印“现世”（生者所居住的世界）与“常世”（死者所在的世界）之间的“地狱门”的力量减弱，以及去世的无双剑豪武藏也出现在游戏中。

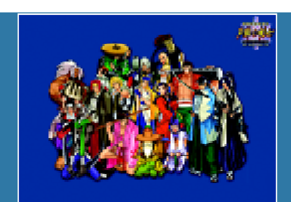
月华一代推出后可说就获得了相当的成功，之后99年曾经移植至PS。在一年之后，续作在被大期待的情况下推出，SNK的第一企划部果然没有让人失望，续作堪称是一款全面超越了前作的优秀作品，获得了相当高的评价，更于2000年移植至DC。而这款作品，也就是我们今天要介绍的作品。此外还需一提的是在SNK的掌机NeoGeo Pocket Color上面，也有以“特别篇”为名的月华作品登场。





本作在前作的基础上，更进一步强化了系统，增加了新人物和新的操作方式，旧有角色也都增加了全新的必杀技等等。比起前作，除了操作方面大大进化之外，华丽程度也是有增无减，新的角色和新必杀技也提高了游戏的平衡性。而BOSS更是传说中的黄龙，拥有可怕

的力量和堪称终极华丽的潜在奥义。下面我们就从基本开始，逐渐了解一下这款游戏。



基本操作

仍然是SNK标准八方向摇杆＋五按键方式。

摇杆操作为标准模式：上下前后对应跳跃，蹲下，前进，后退/防御。



按键：A轻斩 B重斩 C脚 D弹挡 开始键挑拨

特别说明：

←＋A：有效范围很短的弱斩

←＋B：有效范围很大的强斩

←＋C：将对手踢至屏幕边缘的技巧

D键的弹挡堪称本作最有特色的系统之一，弹挡按下后在有效时间内，如果敌人以非飞行道具或投技外的普通/必杀技甚至超必杀技攻击己方，都会被强制终止攻击动作，而且会有短暂的硬直，此时便可以加以反击。可以说弹挡反击是本作的重要技巧之一，而对于这一技巧使用的熟练程度，也是高手和普通玩家之间的最大区别。

弹挡也分为普通弹挡：直接按D，可以弹挡中段和上段的飞行道具，投技外的所有攻击。

下段弹挡：↓＋D，可以弹挡下段的飞行道具，投技外的所有攻击。

空中弹挡：跳跃中按D，可以弹挡空中的飞行道具，投技外的所有攻击。注意当在空中使出弹挡而没成功的话，落地时角色会有一段时间的硬直而造成不利。



弹挡反击：在弹挡成功后再次按下D，就会作出特定的弹挡反击。并不推荐，因为该攻击将对手击飞，且威力很小。

防御弹挡：在防御中←↙↓＋D，可以直接解除防御动作作出防御反击。在受到连续攻击时使用可以避免被消减体力，而且也较易成功。



空中防御：角色在空中也可防御，但是限定于在垂直或向后跳跃时才能使用。



接近时C＋D：摔投，失败动作有硬直。

前冲接近时C＋D：摔投，失败动作有硬直。



投技返：被敌人投之时同时按C＋D，



→→：前冲

←←：踏后

小跳跃：短按↑

前冲中↑：前冲跳

前冲中短按↑：前冲小跳

空中受身：被击飞后在下落过程中D，之后可作出空中攻击防御或弹挡。

倒地回避：倒下前D，角色会快速起身，避免倒地。





特殊攻击和系统

超奥义：角色气满时可以使用的超必杀技，所有剑质都通用。使用后能量槽清空。

潜在奥义：角色在使用“力”或”极”剑质时，在体力变为红色且角色气满时可以使用的大威力超必杀技。使用后能量槽清空。

乱舞奥义：角色在使用“技”或”极”剑质时，气

满时可以使用的乱舞型超必杀技。发动后需要按一定指令使出连续攻击。使用后能量槽清空。

乱舞奥义：

↓↓＋ A 发动为中段攻击

↓↓＋ B 发动为下段攻击

技巧型： 枫、枫（觉醒前）、雪、玄武 翁、一条 明、嘉神 慎之介、高岭 响、鹫冢 庆一郎

1.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.A.B.↓↘→+C
2.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.C.B.↓↘→+A
3.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.A.↓+C.→+BC
4.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.A.BC.A.↓↘→+B

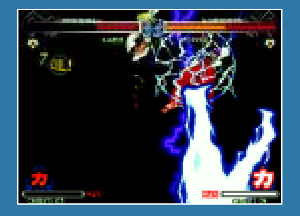
力量型： 神崎 十三、天野 漂、骸、直卫 示源、刹那、黄龙

1.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.A.B.↓↘→+C
2.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.C.↓↘→+B
3.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.↓+C.→+BC
4.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.BC.↓↘→+B

范围型： 御名 方守矢、李烈火、斩铁、真田 小次郎

1.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.A.B.↓↘→+C
2.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.A.B.C.B.A.↓↘→+C
3.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.A.↓+C.→+BC
4.	↓↓+A 或 B	接触	A.B.C.↓+C.A.→+BC.A.B.↓↘→+B







Counter：在对手出招时或前冲中攻击命中对手，就可以造成Counter，除了攻击力上升外也可能造成额外的浮空，可以追打。类似于KOF系列的同名系统。此外在弹挡后立刻作出反击，也会造成Counter。

剑质“力”状态中按B+C：蓄力后发动的防御不能斩，发动较慢

剑质“技”状态中按B+C：中段浮空攻击技巧，命中之后可追打







前冲中A或B：前冲上段攻击

前冲中↓＋A 或 B：前冲下段攻击

对手倒地中 C 或↘＋B：Down 攻击

特殊Down攻击

大部分角色：↘＋B．

骸：↑＋B

神崎 十三：↑＋B 或→→

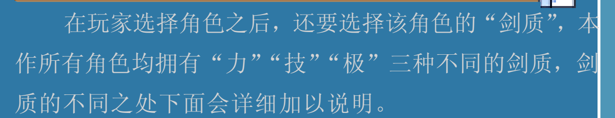
李烈火：↑＋C

直卫 示源：↘＋C

一条 明：↘＋B 或↑＋C







剑质说明：

在玩家选择角色之后，还要选择该角色的“剑质”，本作所有角色均拥有“力”“技”“极”三种不同的剑质，剑质的不同之处下面会详细加以说明。

力“力”剑质：崇尚威力的剑质，攻击力较大，且普通攻击被防御也会消减体力。除超奥义外，在血红后还可使用潜在奥义。并且可以使用特定的必杀技连续超奥义的“升华”系统（即Super Cancel）。普通斩攻击被防御后会被反弹，拥有B＋C的不可防御攻击，→＋C的远重斩可以Cancel．

技“技”剑质：崇尚技巧的剑质，速度较快，拥有“连杀斩”系统；即可以将普通斩连携的技巧。在能量满后，除超奥义外还可使用乱舞奥义，发动后命中再输入指令，每个人有4种不同的追加指令（下述）。拥有B＋C的中段浮空攻击，对手若下防则会被破坏防御，有很长时间硬直。

极“极”剑质：综合以上两者特征的剑质，攻击力

介于两者之间。可使用全部的三种奥义，可以使用升华。拥有连杀斩，有 B ＋ C 的中段浮空攻击等等。但是防御力，气绝值最低，且集气最慢。

"极" 剑质的使用方法为：在剑质选择画面，四秒钟之内

在选 "技" 时按 C 键 6 次，

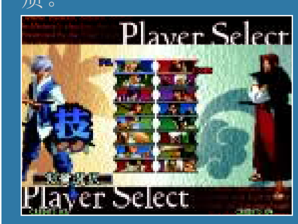
再换到 "力" 剑质按 B 键 3 次，

再换到 "技" 剑质按 C 键 4 次，

再按 A 键或 D 键后选择人物，就可以使用隐藏的 "极" 剑质。



"极" 剑质的角色充满邪恶的感觉，颜色较为灰暗。在DC移植的Final版中，可以直接选择该剑质。





角色出招表：

下面是笔者搜集整理的完美出招表，招式名称后注明 "技" 或 "力" 的，为该剑质特有技巧，注明 "升" 为升华对应技巧，"超" "潜" "乱" 对应超奥义，潜在奥义和乱舞奥义。



本游戏主角。一位觉醒后就会变成金发赤眼的神秘少年。手持爱刀 "疾风丸"，拜慨世为师，是玄武之翁的徒孙，御名方守矢和雪的同门师弟。身体中隐藏着 "青龙门" 守护神的力量。

流派：活心一刀流

招式	指令
晨明・疾风	↓↘→・A / B
晨明・空牙	→↓↘・A/B
晨明・高空牙	强空牙后→↓↘・B
晨明・连刃斩（升）	↓↙←・A / B
晨明・岚讨（升）	近敌时←↙↓↘→・C
晨明・追风	跳跃中↓↘→・C
一刀・雷霆	跳跃中 C+D
一刀・束风	↓↙←・C
活心・伏龙（超）	↓↙←↙→・A + B
活心・醒龙（超）	↓↘→↓↘→・A + B
活心・亢龙（潜）	↓↙←↙→・B
活心・苍龙（潜）	↓↘→↓↘→・B
活心・九头龙（乱）	↓↓ +A/B



17 岁就超越了师父的天才剑士，表面上冷酷无情，很少有人理解他那颗高傲孤独的心，其实，守矢一直在关心着他的师弟阿枫和师妹阿雪的。他的象征之物是 "满月"，浑身带满了金制饰物。

流派：活杀逸刀流

招式	指令
逸刀・水无月（特）	↘・A
逸刀・胧・上段	↓↙←・A（按住待机）
逸刀・胧・中段	↓↙←・B（按住待机）
逸刀・胧・下段	↓↙←・C（按住待机）
再待机	逸刀・胧后 A/B/C
拔刀解除	待机中 / 再待机中 D
逸刀・新月	→↓↘・A
逸刀・新月・里	→↓↘・B
逸刀・双月（技）	新月击中后→↓↘・B
逸刀・月影・弱（升）	→↓↘・A（按三回）
逸刀・月影・强（升）	→↓↘・A（按四回）
带刀・步月	←↙↓・A
带刀・步月	←↙↓・B
带刀・步月	←↙↓・C
带刀・取消	带刀・步月可追加 A/B/C，A+C 取消
活杀・十六夜月华（超）	→←↙↓↘→・A+B
活杀・乱雪月花（潜）	→←↙↓↘→・B
活杀・白夜（乱）	↓↓ +A/B



白肤金发，有西方血统的女子，幼时被慨世收养，因腕力不适合练剑，改学长枪术。对师哥守矢有爱慕之情。

经历嘉神的事件后，雪和枫受命于玄武翁，共同调查 "地狱门" 事件时，从翁那里得知了封印的方法。这个方法就是，由一名被称作 "封印之巫女" 的女性和 "四大守护神" 合力进行叫做 "封印之仪" 的仪式。

当听到 "封印之巫女" 时，雪的心中产生了一个疑问。为了确定那个疑问，她没和枫打招呼就一个人踏上了旅途。她被人捡到时身上就带着一个 "首饰"，在这时，"首饰" 却好像与什么有共鸣似的发出了光芒。

其实，雪就是 "封印巫女"。

冰刃　↓↘→・A/B
霜华　→↓↘・A/B
瞬雪斩（升）　↓↙←・A/B
冰镜　←↙↓↘→・C
垂斩　近敌时→↘↓↙←・C
冰树（超）　↓↘→↓↘→・A+B(蓄力可)
真・雪风卷（潜）　↓↙←↙→・B
深・雪风卷（乱）　↓↓+A/B

刹那

SETSUNA



神秘的邪恶男子，用一种不可思议的力量控制了著名的铸剑师高岭源藏，使他打造出一把可操纵暗黑之力的秘剑。刹那嘿嘿冷笑着将剑取走之后，谁也不知道他去往何处……

流派：八十枉津日太刀一使用暗黑色剑的剑术。每一击都有非同小可的威力。

无铭（壹）（升）　↓↘→・A/B
无铭（贰）　→↓↘・A/B
无铭（叁）　↓↙←・B
无铭（肆）　→↓↘・C
无铭（伍）　→↘↓↙←・C
无铭（伍追）（升）　无铭（伍）中←↙↓↘→・C
无铭（绝）（超）　↓↘→↓↘→・A+B
无铭（极）（潜）　（→↘↓↙←）×2・B
无铭（极追）（潜）　无铭（极）中←↙↓↘→・AB
无铭（灭）（乱）　↓↓+A/B

一条　明子　AKARI



为了证明自己而出来修行的少女阴阳师，是个马大哈式的搞笑角色。她的姐姐“光子”病倒了。小明最喜欢的人就是她姐姐，因为太担心而不知所措。那时只好叫来了父亲。在愁眉不展的父亲面前，孤单的小明坐了下来。

流派：一条流阴阳术

式神・天空　↓↘→・A/B
須鬼・泥田坊　→↓↘・A/B/C
明流・踢转　泥田坊接地后A/B/C/D按住
明流・滑转　泥田坊接地后↑+A
明流・镇纸投　泥田坊接地后↑+B
明流・踢投　泥田坊接地后↑+C
明流・踢落　泥田坊接地后↓+C
光明五拾五灵符・右往左往　←↓↙・A（剑质减少）
光明五拾五灵符・天地无用　←↓↙・B（剑质减少）
光明五拾五灵符・暗中摸索　←↓↙・C（剑质减少）
天文・星之巡回（升）　↓蓄↑・C
天文・北极悬天　星之巡回后↓↑・C
天文・北斗回旋（升）　星之巡回后↓↑・B
須鬼・清姬　→↘↓↙←・A
怪异人形　→↘↓↙←・B
变化人形　→↘↓↙←・C
明流・踏踩　空中↓+C
踩踏追加（技）　明流・踩踏中↓+C
天文・宿曜坠落　空中C+D
赤狸潜入　倒地中START按住
式神・六合（超）　↓↙←↙→・A+B
須鬼・百鬼夜行（潜）　→↘↓↙←→・B
天文・漫天繁星（乱）（乱）　↓↓+A/B

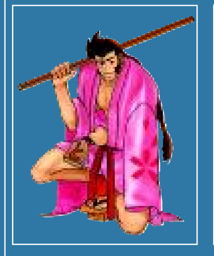
神崎　十三　JUZOH

一条明家的保镖，一直暗恋明子的姐姐光子。

十三自从一条明的姐姐“光子”病倒后，就几乎每天都去看望“光子”。

流派：我流

爆破　↓↘→・A/B
强装镇定　↓↘→・C
倘若花开　↓↙←・C
激震（升）　→↓↘・A/B
岩石碎　→（蓄）←・C
铁头（技）　岩石碎中↓↘→・C
叩　→↘↓↙←・A
金刚重坠　叩中↓↘→・A
摇碎　叩中↓↘→・B
猛投　→↘↓↙←・B
打飞　猛投中↓↘→・B
击飞　猛投中↓↘→・C
践踏　敌倒地后　→→
本垒打！（超）　猛投中↓↘→・A+B
大胆不敌・略・惊愕火山弹（超）　↓↘→↓↘→・A+B
刮目！（超）　金刚重坠中→↘↓↙←×2・A+B
超激烈呆然・略・天大喷火（潜）　↓↘→↓↘→・B
超激动！（潜）　刮目！中（→↘↓↙←）×2・B
超鲜烈改善・略・自在大乱打（乱）　↓↓+A/B



天野 漂　AMANO

放荡浪人式的角色，爱好是打架，喝酒和女人。其实他心中充满了正义感。

流派：我流喧哗矢仓

招式	指令
雀刺（升）	→↙→・A/B
高飞车	→↘↓↙←・C
将死	近敌时↘↘・C
跳马	→↓↘・C
居飞车穴熊	A连打
居飞车穴熊・续	居飞车穴熊中↓↘→・B
必至	→↘↓↙←・B（蓄力可）
必至・将（升）	必至输入后键按住
必至・骗	必至按键蓄力中按D
风车	↓↙←・A
超挑拨	↓↘→・START
盘上此之一手“合金”（超）	（→↘↓↙←）×2・A+B
盘上此之一手“飞车”（潜）	（→↘↓↙←）×2・B
盘上此之一手“角行”（潜）	（→↘↓↙←）×2・A
鞘金（乱）	↓↓+A/B

鹫冢 庆一郎　WASHIZUKA

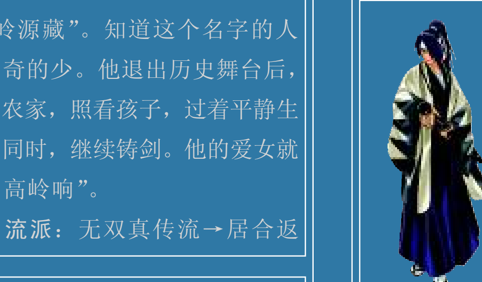


虽然不像嘉神事件时那般天变地异，但现在仍然是暗无天日，鹫冢的“地狱门调查”依然持续着。上次的调查中出现了若干名与地狱门密切相关的人，这半年来鹫冢的调查就是围绕这些人进行的。之后，当他调查进行到一名被人们称为“封印之巫女”的女性时突然终止，为了查明事实真相的他把目标指向了“地狱门”。

流派：天然理心流

招式	指令
疾空杀	←要素蓄→要素・A/B
虚空杀	↓要素蓄↑要素・A/B
狼牙（升）	←要素蓄→要素・C
狼牙・直式（升）	狼牙后↓↘→・C
狼牙・斜式	狼牙后↓↙←・C
狼牙・伏式	狼牙后↓↙←・B
俊杀	↓↙←・A/B
俊杀・连	俊杀打击后A或B连打
俊杀・无缝隙（力）（升）	BC按住蓄力
真・狼牙（超）	↓↙←↙→・A+B
最终・狼牙（潜）	↓↙←↙→・B
绝・狼牙（乱）	↓↓+A/B

高岭 响　HIBIKI



父亲是打造了无数把名剑的“高岭源藏”。知道这个名字的人却出奇的少。他退出历史舞台后，归隐农家，照看孩子，过着平静生活的同时，继续铸剑。他的爱女就是“高岭响”。

流派：无双真传流→居合返

招式	指令
远距斩	↓↘→・A/B
近距斩（升）	→↓↘・B
水月突	→↓↘・C
居合	←↙↓↘→・C
拔斩	居合中C
拔斩・改	居合中B+C
纸一重闪避	A+B
闪电间隙	纸一重闪避中→+C
闪电避实	纸一重闪避中←+C
戒备之心	START按住不放
神气发胜（超）	↓↙←↙→・A/B
心不畏死（潜）	→←↙↓↘→・B
越尸前行（乱）	↓↓+A/B



真田 小次郎　KOJIROH

他是神秘的特种部队－新撰组零号队的组长。他忠于每个任务，严格按规律办事，因此在零号队中有最高的威望。

流派：天然理心流“百舌”－是正派中以连续技为主体的剑术。

招式	指令
瞬尘	↓↙←・C
天地	瞬尘移动中C
翔尾闪	↓↙←・A
无明剑（升）	↓↙←・B
疾空杀	↓↘→・A/B
虚空杀	→↓↘・A/B
散华（技）	→BC
无双・烈（力）（升）	BC（蓄力可）
无明剑・赉（超）	↓↙←↙→・A+B
狼牙・零（潜）	↓↙←↙→・B（蓄力可）
百舌连斩（乱）	↓↓+A/B



喜爱钓鱼，并且拿着大如身体的鱼篓的翁，看上去只是一个普通的老人，但是他可是曾经击倒243个强敌，号称“斗将朴然”的一代剑豪那！

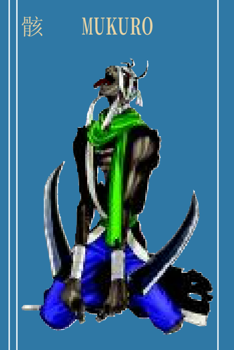
地狱门的封印已变得残缺不全。而且，据传要完全封闭地狱门， 除了自太古流传下来的“封印之仪”外，就别无他法。一直在追查这件事的玄武翁命枫、雪去寻找“封印之巫女”。但是，各种 突然事件的发生—“雪的突然失踪”、“来自常世的使者”、“ 守失的复出”以及“久违的邪恶之气”等等，催促着玄武翁重回战场。过去的老将，将再度披挂上阵。

年龄：129岁

流派：真心流、一太刀

龟篮	↓↘→·A
龟篮	↓↘→·B
龟篮	↓↘→·C
龟舞·地（升）	→↘↓↙←·A/B
龟舞·天	→↘↓↙←·C
钓果大良	→↓↘·A
钓果大良	→↓↘·B
钓果大良	→↓↘·C
无功用·天	←↓↙·A
无功用·地	←↓↙·B
无功用·人	←↓↙·C
玄武咆哮（超）	→←↙↓↘→·A+B
玄武之怒（潜）	→←↙↓↘→·B
玄武之舞（乱）	↓↓+A/B

骸 MUKURO

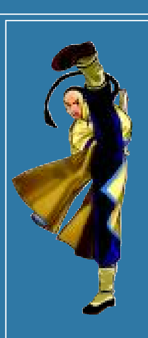


头缠绷带的杀人狂。他腐烂的身体散发着恶臭，简直和死人没什么两样。他的战斗方式与常人迥异，实际的体质却是弱不禁风。这个男人手中所持的兵器名为“凶刀·秃鹫”。

他其实就是逃离新撰组的“紫镜”。

流派：不明

秃鹫	↓↙←·A/B
啄食	秃鹫中↑+B
回转肝	→↓↘·A/B
回转肝追加	回转肝中A或B连打
舔地滑	→←→·C
斩肉镰鼬	←↙↓↘→·A/B
斩肉大镂（升）	跳跃中↓↙←·B
无慈悲	近敌时→↘↓↙←·C
狂行·脏物探	倒地攻击中转动方向
迷凶死衰·凶器（超）	↓↘→↓↘→·A+B
迷凶死衰·凶饥（潜）	↓↘→↓↘→·B
狂喜·微尘刻命（乱）	↓↓+A/B



李烈火 LEE

李烈火认为自己的武功虽不是很强，但也并非毫无价值，因此仍留在了日本。他住在一个寺院，靠农业劳作等维持生计，同时开始渐渐感到“真正的强”的本质。事隔半年后的一个夜晚，他再次目睹凶星发出强烈的光芒。已经坐立不安的李烈火毫不犹豫地展开了追踪凶星的旅程。

流派：飞影拳

龙槌旋	↓↙←·C （可三回）
龙翔旋	跳跃中↓↙←·C（可两回）
炎扇翔	↓要素蓄↑要素·B
炎扇翔追打	炎扇翔后↓B
炎龙摆尾（升）	→↘↓↙←·A/B
狮子咆哮	强炎龙摆尾后←↘↓↙→·B
无影脚（升）	跳跃中↓↘→·C
霞	A+B
火影	霞中按A
焰群	霞中按B
旋风	霞中下C
发劲	霞中按D
龙碎击	旋风中后 ↓或↙ C连打
龙碎落	旋风中后 → C连打
息吹	挑拨中START按住
奥义·炎龙缠身（超）	↓↙←↙→·A+B
秘奥义·苍天无影脚（潜）	↓↙←↙·B
绝命奥义·天地黎明脚（乱）	↓↓+A/B



斩铁 ZANTETSU

斩铁把自己的全部本领传授给心爱的孙子后，就再也没回过家乡。

流派：忍术

招式	指令
名称不详（特）	空中 A+C（可连斩）
流影刃	↓↘→・A
胧斩	→↓↘・C
气孔炮（升）	↓↙←・B
影法师	→←→・C
断骨破	影法师中↓↙←・A
霞斩	影法师中↓↙←・B
天魔落	→↘↓↙←・C（跳跃中可）
水面隐	←↓↙・A
骸缝	跳跃中↓↘→・A/B
天魔脚	跳跃中↓・C
转轮	天魔脚中↓・C
断钢刃（超）	→←↙↓↘→・A+B
暗猎（潜）	近敌时（→↘↓↙←）×2・B
螳螂双刃（乱）	↓↓+A/B



嘉神　慎之介　KAGAMI

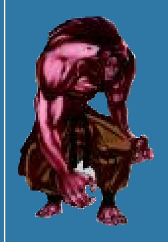
嘉神被觉醒了青龙之力的枫击败，遂前往地狱门。但是，命运却不许他这样死去。地狱门敞开也好，封闭也罢……密切注视着人类最后的结局，朱雀的守护神再度翱翔于天际……

流派：焦刀・朱雀之炎

招式	指令
飞燕翼	↓↘→・A
劫炎爪	↓↘→・B
不知火	劫炎爪中↓↘→・B
焦咆哮（升）	→↓↘・A/B
焰咆哮	近敌时→↘↓↙←・A/B
降焰袭（升）	跳跃中↓・C
寂静鼓动	↓↙←・C（蓄力可）
星火燎原（超）	→←↙↓↘→・A+B
红莲朱雀（超）	跳跃中←↙↓↘→・A+B
凤凰天升（潜）	跳跃中←↙↓↘→・B
图南翔翼（乱）	↓↓+A/B

直卫　示源

SHIGEN



一个为了复仇而发狂的鬼，在地狱门衰败后与养女“虎徹”再会，并恢复了人性。对自己所失去的东西感到耻辱的示源一直深居山中。以慈爱的眼神静静地看着一天天长大但依旧吵吵闹闹的虎徹，就这样送走修行的每一天。

流派：坏腕・白虎爪

招式	指令
白虎爪（升）	↓↙←・A/B
白虎袭（升）	↓↙←・C
白虎袭・追打（技）	白虎袭后↓↙←・C
烈咆哮	→↓↘・A
绝咆哮	→↓↘・B
翡翠碎	←↙↓↘→・A/B/C
金刚碎	→↘↓↙←→・C
坏	金刚碎中←↙↓↘→・A
握	金刚碎中←↙↓↘→・B
溃	坏中↓↙←・A
烈	坏中↓↙←・B
升	握中↓↙←・A
堕	握中↓↙←・C
琉璃碎	跳跃中C+D
暴虎冯河（超）	↓↘→↓↘→・A+B
天翻地覆（超）	暴虎冯河中（→↘↓↙←）×2・B
勇往直前（超）	暴虎冯河中←↙↓↘→・B
震天动地（超）	坏中（→↘↓↙←）×2・A+B
惊天动地（超）	近敌时（→↘↓↙←）×2・A+B
因果报应（超）	←↙↓↘→←・A+B（当身）
不俱戴天（潜）	近敌时（→↘↓↙←）×2・B
怒发冲天（潜）	握中（→↘↓↙←）×2・B
拔山倒河（乱）	↓↓+A/B



黄龙　KOURYU

黄龙位居四神之上。自太古以来就一直与四神共存，他是把“地狱门”从“常世”的边缘封印起来的强者。据传说，四神合力才可与黄龙一人的强大力量相抗衡。

因此，阳之“四神”与阴之“黄龙”构成了对立统一的平衡。

招式	指令
天津罪清（升）	↓↙←・A/B（可四次）
别天恳亲・一刀	↓↙←・C
法之箭	↓↘→・A/B（蓄力可）
朱雀・高尚炙热的火焰（超）	→←↙↓↘→・A（空中）
白虎・撕裂空间的狂爪（超）	近敌时→←↙↓↘→・B
玄武・净化世间的水柱（超）	→←↙↓↘→・C
青龙・天地共鸣的怒号（超）	→←↙↓↘→・D
四神之力・黄泉之门（潜）	（→↘↓↙←）×2・B
最终之舞（乱）	↓↓+A/B



枫 （觉醒前）KANNE

这是枫在未觉醒时的形态，也是前作中枫身为主角时的模样。

一刀・疾风	↓↘→・A/B
一刀・空牙	→↓↘・A/B
一刀・兜割	一刀・空牙后→↓↘B
一刀・连刃斩（升）	↓↙←・A/B
一刀・岚讨（升）	近敌时←↙↓↘→・C
一刀・雷霆	跳跃中C+D
一刀・束风	↓↙←・C
活心・伏龙（超）	↓↙←↙→・A/B
活心・亢龙（潜）	↓↙←↙→・B
括心・九头龙（乱）	↓↓+A/B

游戏秘籍：

隐藏剑质“极”：见前文

隐藏角色：



直卫虎徹——KOTETSU：

将光标停在直卫示源上并在四秒以内键入：

C键5次、B键10次、C键2次

直卫虎澈：虎澈刚刚上场就被他养父示源给扔了出去，玩家扔操纵着示源与敌人战斗。

走失人形——HAGURE：

将光标停在一条明上并在四秒以内键入：

C键8次、B键9次（暂停一秒）、C键1次

走失人形：变成和对手相同的角色，包括剑质都相同。

枫——KAEDE （觉醒前）：

将光标停在枫上并在四秒内键入：

C键9次、B键1次、C键4次

觉醒前的枫：即枫每次开局时的未变身状态，出招见上。

黄龙——KOURYU：

将光标停在枫上并在四秒内键入：

C键10次、B键5次、C键4次

黄龙：最终BOSS，超强力角色，出招见上。





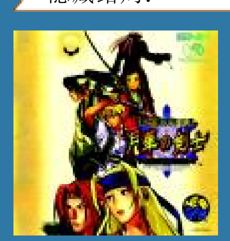




隐藏模式：

百人斩模式：在街机模式下，投入币后按住A+B+C，再按开始钮即可。

隐藏结局：



用任何一个角色不Con-tinue通关后，字幕的背景将出现每个人物的设定画稿。

高岭 响的第二结局：用高岭响通关，每次都将对手“分尸”的话，倒数第三关的结束画面阿响就会迎风而立，现出一种邪恶的表情，最后过关就会出现隐藏的结局，这个结局中天野漂没有出现。

由于篇幅所限，这里只能给大家介绍这些内容，如果有希望进一步了解游戏并且深入研究系统，连续技等方面的玩家，可以直接联系笔者。

特别感谢提供资料的网站，巴哈姆特的SNK讨论区、gamefaqs、以及月华浪漫堂和月华天空等。在此也向各位月华同好推荐以上几处地方。如果有条件的朋友，千万不要忘了去看看啊。





新年好！各位的红包拿了多少了？呵呵，在下在这里给各位拜年了！转入正题。

对于《超级机器人大战》（SUPER ROBOT WARS）这个名字，各位玩家们想必已是耳熟能详，它的每部作品的销售成绩都是非比寻常的，它可是说是电玩史上最经典的大杂烩游戏之一。

在日本，每次《超级机器人大战》系列的新作发售都会有大量的SLG爱好者购买。尤其机器人卡通FANS们，他们更是绝对不会错过其每一代的作品，为什么它会这么受欢迎？原因就在于这个游戏把日本动画史上近60%以上的超级机器人都聚在一起来发展故事。超越动画片作品间界限的共同作战，这便是《超级机器人大战》（以下简称《机战》）系列的最大魅力。著名的巨大机器人集结一堂，演出壮阔的战史……这实在是机器人卡通迷们梦寐以求的事情。既然著名的超级机器人都在一起出现了，那么怎么能少了用来衬托他们威武、无敌的主题音乐呢？当然不能少了！玩过或看过《机战》系列的朋友应该都知道，每当玩家确定攻击某一个敌人并切换到战斗画面的时，这时候背景的音乐就是当前机器人的动画主题曲。



因为每个机器人都有出自一部动画，而且每部动画的配乐中都不乏有经典的乐章。所以这些经典乐章自然而然的成为了《机战》系列中，每部经典机器人的主题音乐和背景配乐。

因为《机战》系列中出场的机器人众多，从70年代到90年代的都有，年代的跨度与机器人的风格差距都非常之大，所以各位听到不同年代不同曲风的音乐与不同样式的机器人。在《机战》系列中，各位也可以看到随着时间的推移，机器人动画的巨大变化，更可以感觉到随着时代的进步，动画配乐曲风、流派的巨大转变。

最早的《机战》是1991年出现在GB和FC上的（1代1991年4月20号，2代1991年12月29号），它的卖点就是“机器人大杂烩”。由于是在8位机和掌机上推出的作品，画面和音乐都非常简陋，但是通过开发公司和制作人员的不断努力下，终于可以在游戏中尽量接近并重现动画中的一些经典主题曲和部分乐章。之后，《机战》又移师到SFC、SS、PS等新的高技术主机上，通过次世代主机的强大机能，《机战》终于可以把当年动画的经典场面与歌曲完美无缺地展现在各位面前。更为了照顾许多超级FANS与年长的玩家，从3代开始，《机战》就在菜单中增加了卡拉OK的功能，里面收录的就是在本系列中登场的机器人的主题曲。

上面说了那么多，接下来在下就举例介绍个经典超级机器人的游戏和动画配乐吧。

首先来介绍的就是每代《机战》都全部登场的，传说中超级系机器人的最强经典《铁甲万能侠Z》（MAZINGAR Z）说到这里，有些人就会问了，为什么先介绍它啊？在它之前不是还有《铁人28号》和《铁臂阿童木》的吗？是的，虽然说上面的两部是机器人动画的开山祖师，但是因为《铁臂阿童木》是可自我思考的非操作型机器人（机器猫就是这种可自我思考的高智能猫型机器人），而《铁人28号》则是远程遥控系的，也非直接由驾驶员直接对机器人进行控制的操作型。到《机战@》中与它类似的《超巨人》（同样出自横山光辉老师之手）才在《机战》中登场。而且其中最重要的一点就是他们没有在《机战》中出现，所以就不介绍了。么言归正传，《铁甲万能侠Z》是在1974年由永井豪大师原作改编成的日本第一部100%合体（虽然简单了一点……）有人操纵的超级机器人。本片制作于70年代，当时日本的经济与科技产业正以飞快的速度向前发展。这个时候也是欧美文化大量涌入日本的年代，所以日本当时的流行音乐有不少是借鉴于美国爵士乐和拉美音乐的。在这种时代背景下，《铁甲万能侠Z》的主题曲也或多或少的受到了这种风格的影响。最明显的就是动画片主题歌的前奏，各位如果仔细听的话能感觉出来，它的前奏有明显的爵士乐的风格，而且与爵士一样使用小号作配器。歌曲的节奏略快一些，很有节奏感，而且能通过里面的音乐伴奏在70年代超级机器人都



有一个特点，就是都是超级的热血！从剧情到主题歌无一不能看出，剧情方面讲的是正义的热血少年兜甲驾驶着父亲兜十藏博士留下来的超级机器人——铁甲万能侠Z与企图征服世界的邪恶科学家地狱博士和地下帝国战斗！（之后的超级机器人动画片都沿用此套路）主题歌更是把“热血”这个词提升到了一个新的高度！歌曲的风格虽然是部分的借鉴爵士乐，但是即使是这样也无法消除日本传统歌曲的风格，那就是少一个音！主题歌的歌词中也突出了男子汉的气息。什么无敌的力量拉，正义的心啊之类的话，而且部分歌词则是万能侠必杀技的名字！而且这首主题歌的演唱者就是以演唱热血歌曲著称的：水木一郎。为我们老一辈人所熟知的日本70年代特摄片《恐龙特急可赛号》的主题曲也是他唱的（而后他被称为热血歌曲之男）。通过他那略有沙哑并带有磁性的嗓音把这部动画的主题歌的最大魅力发挥到了极至。就算在之后《机战》游戏中，每当听到那熟悉的前奏许多玩家也都会跟着旋律哼一起着那首歌。

在之后的三、四年里又陆续的出了《盖塔！三一万能侠》（GETTER ROBO）、《勇者雷汀》（RAYDEE）《超电磁侠V》（COMBATTLE V）等热血机器人动画。同样受到了不同程度的欢迎（其演唱者MIO、佐佐木功等也相继走红直到今天），主题曲也是与《万能侠》的那首同出一辙，都是吸收借鉴外国音乐的精髓并加进部分日本传统风格与POP流行曲风而产生的超~！热血主题曲！如果不信的话各位可以把《机战》的游戏盘拿出来玩一下，听听70年代的机器人的背景配乐。



这种风格一直延续到80年代中期才有所收敛，80年代初期的超级机器人配乐中，已经开始逐渐的抛弃传统乐器改使用电声模拟乐器。《高达》系列（GUNDAM 0083还是Z来着……忘记了，真的是很对不起各位啊！）的主题曲则是完全抛弃了爵士乐风格，完全改用流行歌曲并大量使用电声乐器演奏，主题曲的节奏也是略快。给人一种激烈、紧张但不混乱的感觉。特别需要一提的是GUNDAM系列的曲风都是相当有时代感的，从每代的GUNDAM中各位都能略微感觉当时的社会环境与流行音乐的趋势。在《机战》中有各个不同时期的不同版本的GUNDAM出现，各位可以仔细地听听他们的曲风是否是在下说的那样具有时代色彩。

在《机战》中，还存在着一些非动画的原创机体（而后由于不少机器人特别受欢迎，也被改编成了动画片）。这些原创机体是给游戏的主角或BOSS乘坐的外形超COOL的新型机器人（因为诞生在90年代所以自然需要有足够的时尚要素），既然是在《机战》登场，那么他们自然要有自己的主题歌了！其中机体最华丽，主题歌最好听的就是《魔装机神——塞巴斯塔》它了。它的主题歌《疾风！热风！塞巴斯塔》节奏快，力度感十足，配以现代的电声乐器在原由的基本配乐上加以完善，歌曲更由水木大叔卖力的演唱（这首歌曲也是超级热血，从歌词的字里行间也可感觉到歌曲要表达的那种力量，那种安藤正树为正义而战的坚定信念。），实在是完全的体现出“风魔装机神——塞巴斯塔”那种力量与行如疾风般速度的感觉。

本次在下给各位提供了《超级机器人大战——魂》（SUPER ROBOT WARS SPIRITS）的CD集，可能又会有朋友问了，这个是那部的OST啊？在下告诉各位这可不是哪部游戏的OST，这个是BANDAI与BANPRESTO连手（两大JS连手）为了感谢众多玩家和机器人FANS对《机战》系列与其相关系列的支持，特别在每次新《机战》发布前后（时间没准有时候则是2年左右开一次）举办的一次大型怀旧机器人歌曲演唱会。演唱的歌曲当然是历代经典机器人主题曲拉！演唱的歌手则是由当年的原唱来演唱的。这次的CD就是98年的演唱会的部分精选，在2000年2001年好像也各办了一届。其中一次是《夏季！超级机器人大战——钢之魂》市面上好像出现过这个实况的VCD和CD的D版，不过音质嘛，就实在无法恭维。其中最后一首压轴歌曲就是用现在乐器在不改动原有风格的情况下，重新演奏的《铁甲万能侠Z》的主题曲。这首曲子是最值得慢慢回味的了！好了！本期在下的废话就到这里为止了，祝各位在年假中玩得开心！



菜鸟学汉化

作者：万谊龙

大家好，看这标题就知道要讲什么了吧！

没错，就是学怎样汉化游戏。我是菜鸟！你是吗？（群呼：不是）不是，那就没有理由学不会汉化了，我相信你比我聪明，也相信你一定能看懂我这只菜鸟写的东东。OK，废话少说，下面开始：

先准备工具和ROM（下期光盘上将会附送本文提到的工具和ROM）

1. 运行ROM。此游戏是一个桌球游戏。之所以选这个ROM就是能让大家快速入门，汉化这个ROM不难。这样也会有成就感。对游戏的有初步认识之后，我们继续。

2. 用TLP打开ROM。此工具是个精灵编辑器，可以直接查看ROM的字库。不错的工具，就像狼组所说，每个汉化者必备利器。（如图）

在E1C00处发现字库（如果看不清，可以按1来改变模式至到看清为主）该字库用了两个格子放一个字母，说明是8＊16格式，为了证明字库就在此，我们作个实验：抄下选项的这句日文：“フリ－スタイル”再在TLP中把第一个字“フ”全部涂黑！（如左图）



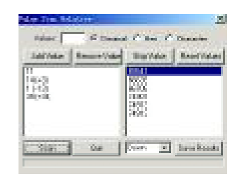
存档，再次进入游戏！发现了没有。你涂黑的那个字没有了。（如下图）



呵呵，这说明ROM的字库就在此。找到字库就好办了。下面继续。

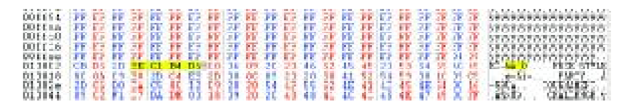
3. 找到字库，但是我们还不知道每个字对应码，假如你把“フリ－スタイル”翻译成“练习”。在TLP把“フ”改成“练”，把“リ”改成“习”其它的全部涂黑，的确，你可以在局部达到汉化。但是在别的句中也出现“フ”和“リ”时，那就会出现象下图的场面：

试想：如果我们能随心所欲的控制字母的出现，那我们就可以作到更进一步的汉化了。这需要我们有对应的码表。下面我们就来找码表：还是那句话“フリ－スタイル”。为了方面，在TLP中我们以“イ”为开头，算出“スタイル”在字库中的每个顺序。（为什么这样做我下面会讲到）算出：ス=11 タ=14 イ=1 ル=35。用工具Translhextion相对搜索打开ROM，选取菜单的SEARCH－＞Value scan Relative，这时会出现一个窗口，在Values框内输入我们算出的顺序：11，14，1，35（输入一个数字，按Add value添加）之后SCAN，之后Loading……之后在右边框内会出现地址（如右图）：



不多只有六个（输入的顺序数字最好能大于3，不然出现的地址够你找了），我们一个一个试，找出“スタイル”所在的地址。

找啊找，找啊找。终于在74913处找到所在地（10000）：（如下图）



为了证明真假，再做个实验。把BE C1 B4 D6改成BE BE BE BE，存档，进入游戏，啊……（如下图）

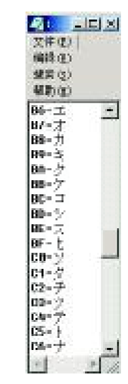


兴奋一下，你找到码表了！恭喜。

其实有一个超简单的方法。就是打开菜单Search->Find输入“FREE”就行！怎么样！找到的地址是不是就是在1000附近！而我们知道“FREE STYLE”就在“フリ－スタイル”的下面，那不就说明“フリ－スタイ”的码表就在这附近，改改试试就可以作找到它了。

而为何要数字库中字母的顺序？这是因为在用Translhextion相对搜索时，原理就是在ROM中找出第一个和第二个相差3，第二个和第三个相差-13……（11 14 1 35 ），我们数顺序就是找出他们的相差值，让Translhextion找出ROM中所有这样的地址。像上面我们就找到了五个不同地址（有一个地址相同），而我们找到的那个地址中BE C1 B4 D6 就是相差+3，-13 +34。

4. 找到码表还没有完，你还没有把每个字对应码做出来。这步教大家怎么做字符对照表。知道BE=ス，就好办。“ス”在字库的顺序是11，那我可以肯定下一个BF=セ，不信你试试……现在你看出了什么苗头了吧。只要我们根据BE=ス就可以把ROM中的每个字的对应码推出来！



如果你为了确保准确性，你也可以一个个试，再进入游戏查看！推完之后，那我们就要把它编成册了，如下图排列。并保存成。TBL文件。

这样码表就做好了。但，那些没有用到的十六进制代码怎么办？那就要你试出它们所代表的意思尽量完善。

OK，先休息。下次我再讲怎样把游戏中的文本提出来。



在电视机上玩模拟器

——DC制转盒改VGA BOX

作者：ediy

手里的电脑在不断升级之后，终于用剩下的破破烂烂的板卡凑出了一台没有显示器的586机器，这样的一台机器能干什么呢？对于我们这些对模拟器着迷不已的人来说，把它变成一台游戏机恐怕是最令人激动的想法了。不过这台电脑没有显示器，但是如果能在家里的29寸彩电上来玩模拟器，就更能勾起一些游戏厅的感觉吧。想来想去，决定自己动手打造一部VGA BOX，这样就可以把电脑和彩电连接到一起了。当然如果你愿意把你的奔4 2.1G的爱机用上，则可以玩到更多的游戏。

实现VGA转TV有两种方式。第一种方式实现起来电路很复杂，造价昂贵：它是将信号变成数字方式存储到缓冲区内根据视频信号的要求进行转换然后输出，但是这种方式使用起来很简便，只要插在电脑的显卡和电视机之间就可以使用。第二种方式电路方面非常简单，但需要专门的驱动程序：电路完成的功能是将R\G\B和同步信号转换成复合视频信号输出。然后由软件来改变同步信号。我们这次介绍的是用的第二种方法。

上次改造DC制转的文章中，就发现这种制转盒中使用了一片BH7236，这种芯片可以和CXA1645直接代换，其功能也是一致的。上次我们提到的后话，就是今天要讲的内容。

一、改造的思路

首先我们来看看显卡的输出是什么样的，一般电脑上的显卡的输出是15针接口，这15针包括了红、绿、蓝以及从场同步信号、行同步信号等。

1 RGB输出之红色信号(75 ohm, 0.7 V p-p)
2 RGB输出之绿色信号(75 ohm, 0.7 V p-p)
3 RGB输出之蓝色信号(75 ohm, 0.7 V p-p)
4 ID2 显示器的ID号的第2位
5 GND 地
6 RGND 红色信号地
7 GGND 绿色信号地
8 BGND 蓝色信号地
9 KEY 空脚
10 SGND 同步信号地
11 ID0 显示器的ID号的第0位
12 ID1或SDA显示器的ID号的第1位
13 HSYNC或CSYNC行同步信号或者复合同步信号
14 VSYNC 场同步信号
15 ID3 或 SCL 显示器的ID号的第3位

再看电视机，一般的电视机都具备视频输入功能，它可以接受复合视频信号。

现在我们可以了解到，VGA BOX的功能就是要将红、绿、蓝以及从场同步信号、行同步信号这一堆信号转换成一个复合视频信号，将这个复合视频信号送给电视机，就能在电视机上显示图像了。

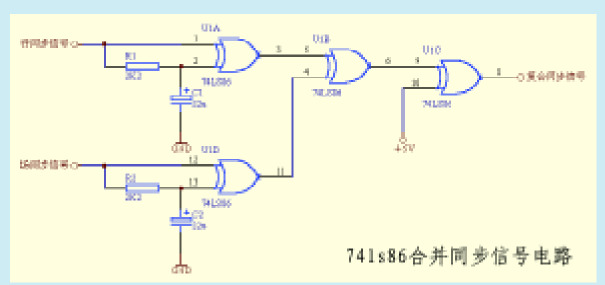
DC制转盒中的芯片BH72369(CXA1645)就可以完成这个转换功能。下面是BH72369(CXA1645)的引脚功能图。

CXA1645引脚功能图

可以看出这个芯片能够将红、绿、蓝以及复合同步信号转换成复合视频信号输出。对照显卡的输出，我们会发现一个问题，显卡输出的同步信号有两个，场同步信号和行同步信号，但是BH72369(CXA1645)的输入端只能接受复合同步信号。这一点是不匹配的。也就是说，我们无法将显卡的输出直接连接到芯片的输入。我们需要一个简单的电路来把场同步信号和行同步信号复合成一个复合同步

信号供BH72369(CXA1645)使用。

下面是一个使用74LS86芯片的合并同步信号的电路。74LS86是普通的数字集成电路，很容易购买到，价格大约为1.00－2.00元。



741s86合并同步信号电路

现在改造的整个过程应该已经很明确了：由显卡输出的RGB信号直接供给CXA1645芯片，显卡输出的行同步信号和场同步信号由74LS86电路复合后输出一个复合同步信号供给CXA1645芯片，CXA1645芯片输出一个复合视频信号给电视机。这样电视机就可以显示了。

二、改造的过程

1、74LS86电路的制作

这部分电路非常简单，需要用到的元件只有5个。

集成电路

74LS86　X1

电阻

2k2　X2

电解电容

22u/16V　X2


需要的元件

我们使用了一小块实验板来完成这个电路，实验板裁成长条形，正好放进制转盒的空余地方。在印板的空余地方加了一个开关，这个开关可以用来切换制式，如果不加这个开关的话，也不要紧，制转盒默认是PAL制式，可以适用于国内的所有电视机。

2、制转电路板的改造

首先要把原先连接DC游戏机的那根线拆除，因为不需要连接游戏机了。

原来的DC制转是通过DC游戏机来给电路供电的，现在不接DC游戏机了，因此要给电路供电只能想其它办法。简单的方法是用外接5V电源供电，对电源要求内部要有稳压电路。

通过外接电源供电是比较简单的办法，但是在制转内要加一个电源插座，这个问题令我比较头疼，因为这个插


5V外接电源（内部带稳压）

座要经常插拔，一定要固定紧，因此简单地用热融胶粘在某个地方是不合适的。最后反复观察制转电路板，发现有一个MON输出是可以不要的，并且这种RCA插座的引脚排列与电源插座引脚比较类似，大小也差不多，就决定把这个多余的MON输出插座去掉，换成电源插座。


电路板图片，最右边的插座是MON插座

第一步：是去掉MON插座。这一步很不容易。我先用电烙铁试了一下，不好办，最后用热风枪把几个引脚上的焊锡吹掉，才很轻松地取了下来。如果你没有热风枪，可以用电烙铁和吸锡器将引脚周围的焊锡清除干净，如果连吸锡器也没有，那就找点多芯的电线，剥去外皮，用电烙铁加热，用多芯线把焊锡吸干净。总之，如果你没有合适的工具，这一步可能会比较麻烦。


拆掉MON插座后的图片

第二步：是装上电源插座。电源插座有三个引脚，中间一个、后面一个、侧面一个。它是无法直接安装在原先MON插座的位置上的。我们需要简单地处理一下，首先要将电源插座侧面那个引脚折180度，就是不使用了，你也可以把它剪断。这样处理后，剩下的两个引脚的位置就能和电路板上的原先MON插座的引脚位置对应了，但是还插不上，因为电源插座的引脚是扁的，而原先MON插座的引脚，前面一个是扁的，正合适，后面一个是圆的，插不上。所以还需要把这个圆孔改成扁的，方法很简单，

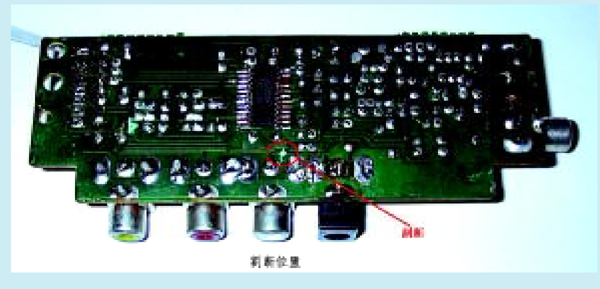
找个小的平头螺丝刀（比如测电笔）把头插在这个圆孔内，左右扩几下，正面反面都扩一下就可以了。现在我们可以很轻松地把电源插座插在这个位置上了。接下来就是用焊锡把这两个引脚焊接好。摇一摇，检查是不是很牢固。


电源插座


改成电源插座后的样子

第三步：外壳的改造。虽然把电源插座焊接上了，但是你会发现想装上外壳是不可能了。RCA插座是圆的，外壳上原先开的孔也是圆的，但电源插座的形状是方的。对外壳的改造很简单，用裁纸刀很容易把圆孔修成方孔。记住只要修改顶盖那半个孔就行了。

第四步：制转电路板的改造。原先的MON插座有四个引脚，三个是地，一个是信号，信号那个脚是与制转电路相连接的。现在的电源插座有两个引脚，一个是地，正好在原先的地线位置上，所以不用改动。另一个是电源输出VCC，这是绝对不能与原先的信号相连接的。因此要与原电路断开。首先要将焊盘引出的一条细铜箔断开，用小刀割断即可。然后还要把与此焊盘相连的一个电阻去掉，位置如图。最后要把这个引脚与电路的VCC相连。观察电路板，发现Q1处是空的，没有焊三极管。Q1的靠近一排插座的那个极正好是连接着电路的VCC，而电源插座旁边的那个电阻去掉后正好剩下一个孔。因此就用导线（图中红色的连线）将这两个焊盘连接到一起。



割断位置



到这里，电源部分的改造工作就完成了。我们可以通过一个外接的5V电源来给电路供电了。

3、DB15接口的安装

接头是在制转的外壳上挖了一个方孔，孔的两边钻了两个孔，尺寸要按照DB15插头的大小来定。然后可以用两个3mm螺丝将DB15接头固定在制转的外壳上。


DB15接口的位置

4、装配

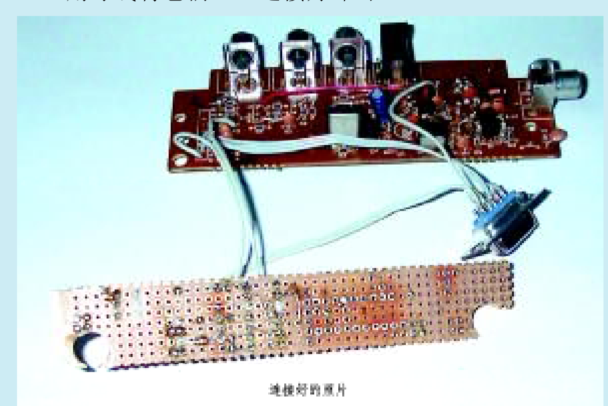
现在我们要将制转电路板、74LS86电路板、DB15插头三部分连接到一起。这部分可参照电路图来连接。

* 74LS86电路板与制转电路板之间要连接三根线：电源VCC、地GND、复合同步信号

* 74LS86电路板与DB15接头之间有两根连线：场同步VSYNC、行同步HSYNC

* 制转电路板与DB15接头之间有四根连线：红R、绿G、蓝B、地GND

用导线将它们一一连接好即可。

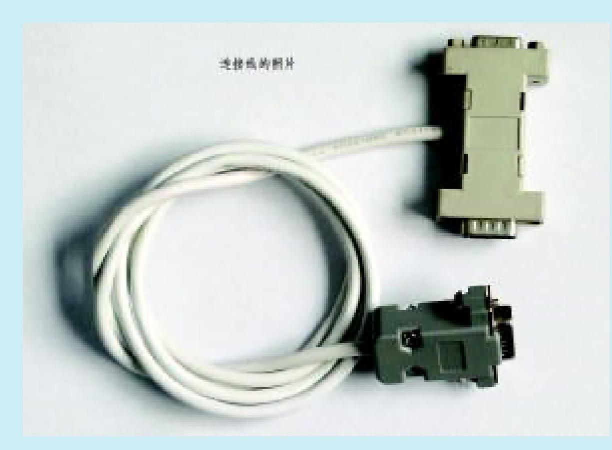

连接好的照片

最后将它们重新装回制转的外壳内即完成了所有的改造。

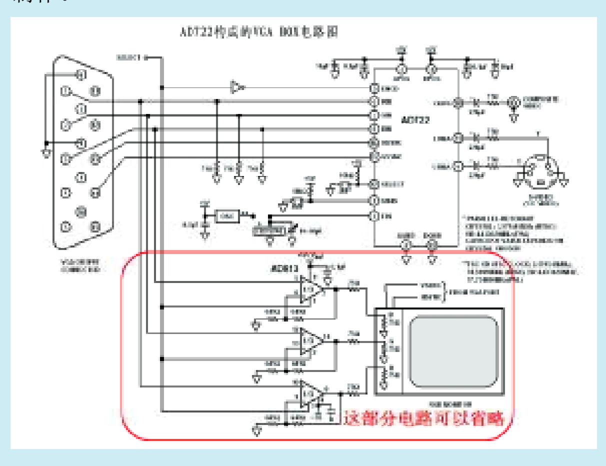
5、连接线的制作

为了能在电脑显示器和电视机之间方便地切换，我们还需要制作一根特别的转接线。首先要购买一个15针的双头适配器，它的两头都是15针（孔），两头的所有引脚都是一一对应的。然后打开外壳，用6芯线将接头的1、2、3、5、13、14引出来。然后在线的另一头装上一个15针的插头，同样是焊接到15针插头的1、2、3、5、13、14

引脚上。这样转接线就制作完成了。



附：另外一个电路，采用AD722或AD724构成，电路比较简单。如果手头有这个芯片，也可以按这个电路来制作。



三、使用方法

这种电路是不能直接使用的，因为显卡输出的同步信号频率是远高于电视机的同步信号频率的。要使显卡输出的同步信号的频率适应电视机，就需要专门的软件来完成这个工作。

因为我们制作这个电路主要是用来玩街机模拟器游戏的，因此软件使用的是ADVANCEMAME。

这是一个非官方版本的MAME模拟器软件。我们选择这个模拟器，主要是因为它在视频输出方面非常出色。可以支持非常多种类的显卡，以及非常多的模式。因此大部分电脑都可以轻易地实现完美的视频输出。

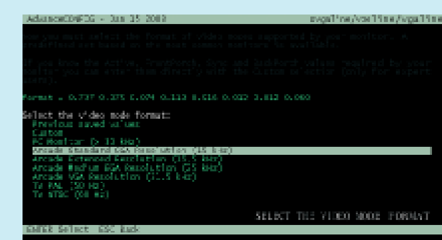
ADVANCEMAME的一般使用方法，我们这里就不再详细介绍了，这里主要介绍一下视频方面的设置。

我们使用的版本是0.63版，上一个版本0.62.2版存在一些问题，在设置时会出现死机情况，这一点大家需要注意。

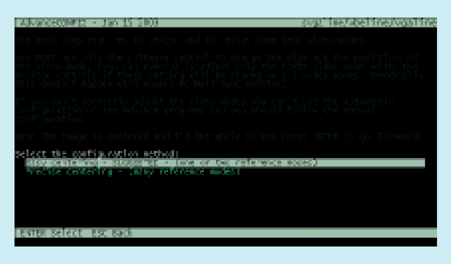
将0.63版的文件解压缩到任一目录下。可以看到，目录中有多个可执行文件，我们设置需要用到advcfg.exe、advv.exe。advcfg是自动视频配置文件。advv是视频配置和测试。

首先要执行advcfg.exe进行视频设置。在“SELECT THE VIDEO MODE FORMAT”中选择“ARCADE STANDARD CGA RESOLUTION (15KHz)”。这里设置的是视频模式的格式。

回车后，出现“SELECT THE MODEL OF YOUR MONITOR”选择画面。这一项的选择比较关键，在这里可以选择三大类的各种显示器，我们需要选择的是街机显示器，不过不同的街机显示器，其性能也是不同的，其支持的分辨率以及行频、场频都是不同的，由于街机游戏存在各种各样的分辨率，只有二者对应，才能正常显示画面。由于每种街机显示器都对应了一系列不同的分辨率，而各种街机显示器涵盖的范围又不完全相同。所以可能某个游戏选择这种街机显示器，不能正常显示，而选择另外一种就可以了，因此有时当你切换游戏时也需要切换显示设置。







在这项中推荐选择“POLO 15KHz”，它支持的分辨率种类比较多一些。

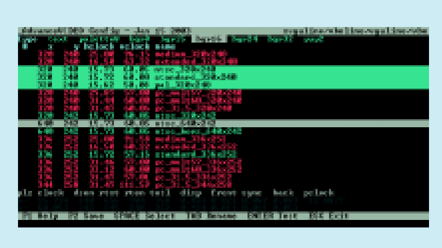
完成上面的选择后，进入“SELECT THE CONFIGURATION METHOD”选项，本项使用默认选项即可，然后回车进入测试画面。这时信号将超出电脑显示器的信号范围，显示器无显示。不管显示器的状态，直接回车即可，这时会退出测试，显示器恢复正常显示。在“SELECT THE VIDEO MODE TO TEST”中选择“SAVE & EXIT”

回车。这样就完成了显示设置。

接着执行 advv.exe，可以选择不同的分辨率进行测试。这时需要连接好我们前面制作的硬件部分。

连接方法是把双头适配器的一头插在显卡的插头上，另一头插上电脑显示器的插头，从双头适配器上引出的线插在改造后的制转盒上。然后用一根普通的音频线一头插在电视机的视频输入口上，另一端插在制转盒的视频输出口上。最后将一个 5V 电源插到制转盒的电源接口上，即完成了硬件部分的连接。打开电视机，切换到视频输入模式。

当硬件连接好后，我们可以执行 advv.exe 来测试一下了。执行 advv.exe 后，你可以看到各种各样的分辨率列表，其中绿色的是当前选择的街机显示器可以支持的分辨率，但是在绿色的这部分中，并不是所有都可以通过电路输出到电视机上正常显示的，因此我们需要测试一下，依次选中绿色的选项，然后回车进入测试画面，如果电视机屏幕上能正常显示画面，则说明这种分辨率是可用的，按空格键选中它。依次测试完所有的分辨率后，可以按 F2 键保存当前的设置，然后按 ESC 键退出。



现在可以说是大功告成，接下来就是测试游戏了。切换到 DOS 窗口，执行“advmame 游戏 ROM 名”然后回车即可。这时电视机上可以显示出漂亮的街机画面。下面是我们测试的一些游戏的画面。

S1945 Ⅱ：



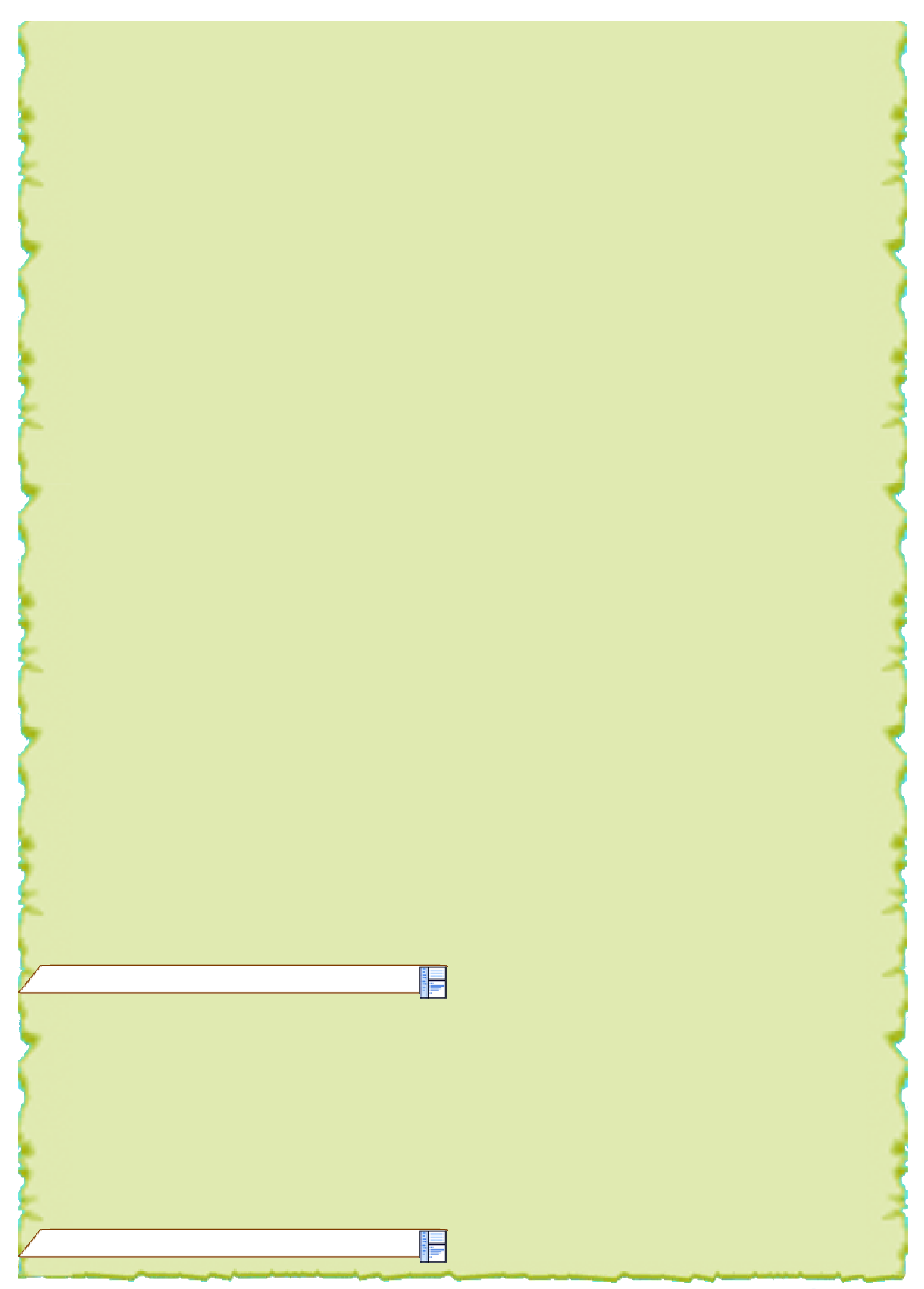
吞食天地：

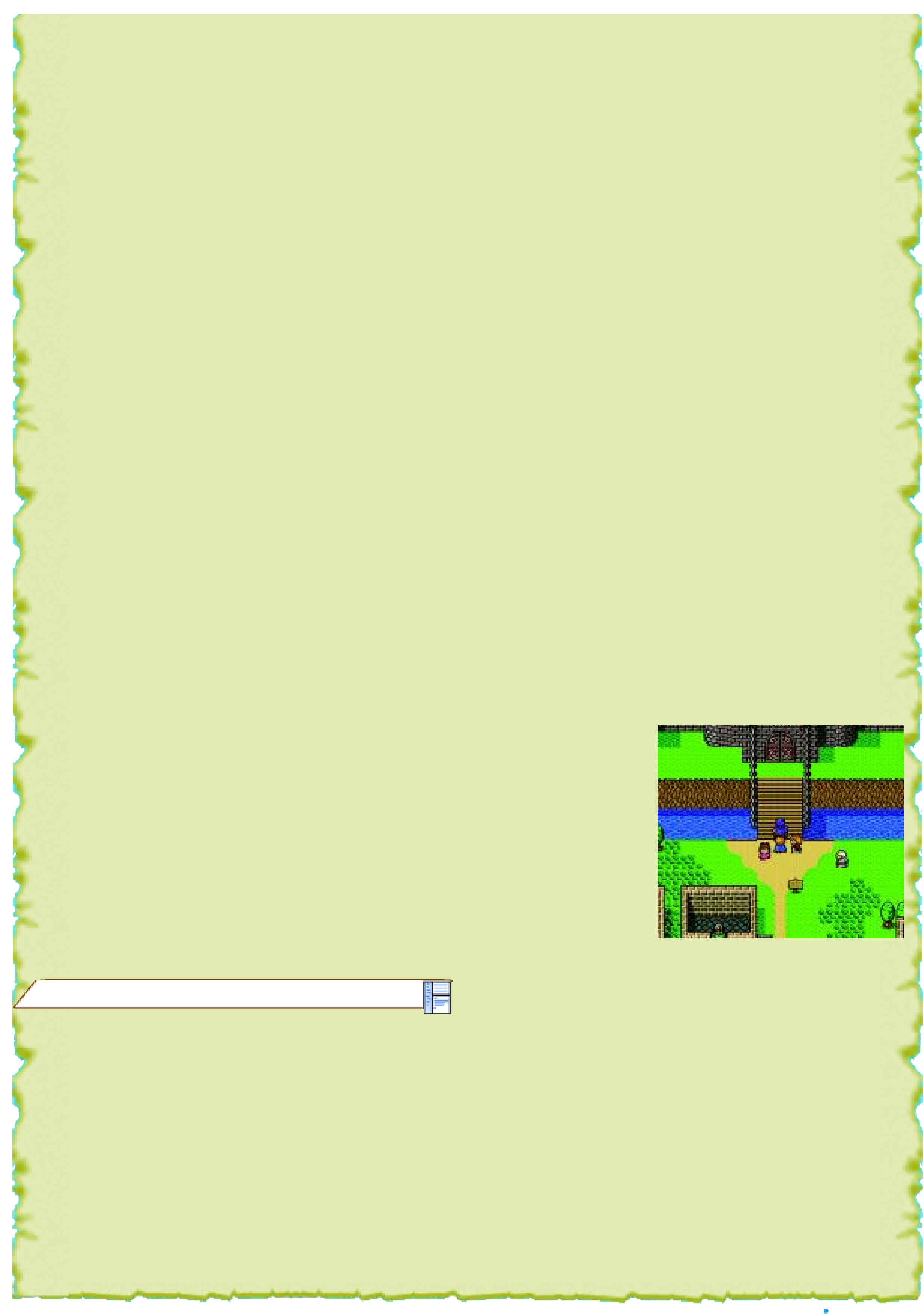


WOF（吞食天地 2）：



除了 ADVANCE MAME 可以支持视频输出显示外，还有一些模拟器软件也支持视频输出显示，比如 RAINE、ArcadeOS 等，对于 RAINE 只需要在命令行加上“-screenmode ARCM”参数就可以支持视频输出显示了。ArcadeOS 是让模拟器支持视频输出的一个控制软件，它需要和其它模拟器软件配合使用，它支持的模拟器软件种类比较多，有 CALLUS、Kgen98、Genecyst、Nesticle、Rage、System16、Zsnes 等，具体的使用方法这里就不再介绍了，大家可以自己研究研究。

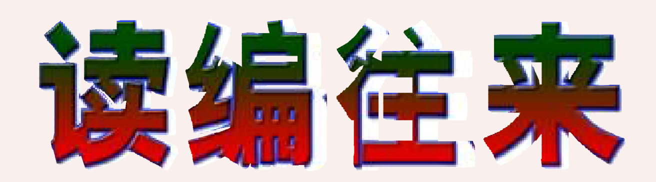












读者心声

本期的回函量仍然非常之多，而阅读读者们的心声，也由一件苦差变成了颇有趣味的事情，新年特刊广受欢迎让全体编辑大感欣慰，也能够鼓足干劲投入到下期杂志的制作当中。

广东　汪洋

Emu&Game现在已经成了我每期必买的杂志，与其它杂志不同的就是这本刊物有深度有内涵，真正营造出了一种模拟器的文化氛围，让我等受益匪浅。

山西　刘逸冬

模拟器给我们提供了一个怀念过去的经典的机会，创造这个机会的是在模拟器界鼎鼎有名也或许是默默无闻的广大无私奉献着的人们。而使用着模拟器的玩家们，不知道是否意识到了这一点呢？或者我们应该对他们郑重而真诚地说声：谢谢！

新疆　卢一帆

没想到国内居然有这么好的杂志，真的是非常贴近我们这些模拟器的玩家，无论是杂志内容还是光盘内容，都是我们最最需要的！谢谢《模拟与游戏》的诸位编辑。

四川　雷扬

《模拟与游戏》上面的汉化教程太棒了！我现在也能够自己动手作一些简单的汉化了，这要感谢施珂昱前辈的“一步一步教你汉化PS游戏”这样为初学者提供了参照和借鉴的好文章！

希望施珂昱一定要继续把这个专栏作下去啊。

河北　李响

第五期的双CD真是让人觉得物超所值，丰富详尽的光盘内容，还有简单明了的导航界面。由此可见咱们杂志的编辑制作人员真的是下了功夫和心思在光盘的制作上。好就一个字！

湖南　郑巍

为了买到第五期的《模拟与游戏》，我跑遍了这里的大小书报亭和书摊，终于在大年初五买到了她……真是让我非常感动，也多亏了《模拟与游戏》让我在家里过年的期间能够慢慢品味杂志的内容和附送的一大堆精彩游戏了。

北京　刘凯

元旦过后，有机会去编辑部的新址参观了一下，见到了慕名已久的微风等人，也看到了《模拟与游戏》的老家——编辑部是什么样子……让我感动的就是各位编辑兢兢业业的工作态度和一丝不苟的精神，别的就不说了，我肯定还是会继续支持杂志一直下去的。

四川　钟将

《模拟与游戏》中的“游戏天籁”栏目真的是我最喜欢的栏目，因为我不但喜欢游戏，更非常喜欢游戏的周边，例如游戏OST就是我非常感兴趣的东东。能有这样专门介绍游戏OST的文章真是太好了。

黑龙江　牛均

见到《模拟与游戏》之后，我就不再买其它几本模拟器杂志了。无论从那一方面来看，这本都是其中最好的。众位编辑要继续努力啊，争取把《模拟与游戏》作成模拟器杂志业的龙头老大。

广西　郭剑锋

我的《模拟与游戏》每期一到手，就被同学传阅，附送的CD也是被几乎所有有电脑的人都拿去拷贝一番才甘心。虽然有时候也心疼杂志和光盘，但是看到这本开始是我推荐给同学们的杂志如此受欢迎，自己还是非常高兴的。

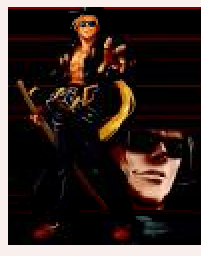
编辑部寄语：

上期杂志，　是在年假前夕赶制出来的，工作时间非常仓促，加上双光盘也提高了不少的工作量。而从出片到印刷方面，也是由于假期的关系而耽误了不少，以至于最后动员了全编辑部的人员，到印刷厂自己装光盘和包装袋……也就是说读者们手里拿到的每一本杂志，都是我们这些编辑制作人员亲手从流水线上接下来，包装后再送往发行的。我想大概没有其它的杂志会这样吧……也是因此，编辑部的全体都对第五期杂志有一份

特别的感情。也不知道这第五期的杂志，给读者您的印象，又是怎样呢。

编辑的话：

龙二：



过年对每个人来说都是一件开心的事，不过我除外，为什么这么说呢？年假才7天，生病了3天，整天在床上耗着，陪伴龙二的只有一张Argine的Music CD和一套《被遗忘的国度——血脉四部曲》

杂志去年最后一期，作为送给读者礼物的新年特刊第五期，在全体制作人员的努力下，在年前上市，并且得到了不俗的反响，在此真的感谢每一位关心、喜欢杂志的玩家。

写这份随笔的时候正好是情人节和元宵节，在此祝天下有情人终成眷属！

为了至爱的MM，龙二付出很多精力以至于在杂志方面有点疏忽，得赶快把心收回到杂志中来，收到回和各位兄弟们共同的事业中来。嗯！



微风：

本月终于见到了梦寐以求的GBA SP，把玩一番后感觉确实不错，配合《FFTA》的发表，在上面显示的效果可以用惊艳来表达，为了纪念我遗失的GBA，我决定等GBA SP的价格跌到100元后购买，哇哈哈哈！

（旁边游戏店老板：你到底买不买？不买就别把口水滴我柜台上。）

过年竟然因为一个离奇的原因而破财，起因在于和朋友一起玩MAME 0.64新支持的游戏《死亡之刃》，由于两位暴力狂用力过猛，把我的原装IBM键盘的几个按键虐待到已经失去了原应有的弹性，怪游戏？还是怪我，欲哭无泪中……

Cotolo：

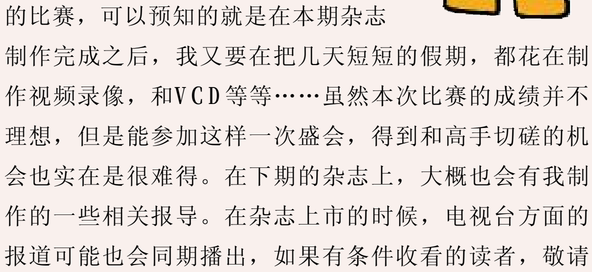
为了早早回家过年而匆匆赶完了上期的杂志，并背负着“回家后全力筹备全新的一期”伟大理想的在下，完完全全体会到了放任自我的后果。

在回到北京之后虽立志全力以赴投入新杂志的制作，但不可否认短短7天假期所养成的惰性已经无法让我在工作中达到很高的效率。

在广大读者强烈的呼声和支持下，第六期还是成功地上市了。编辑部各位小编们为了大家在年后仍然能够欣赏到原汁原味的《模拟与游戏》，加班加点这类的话已不必多说，毕竟读者的眼睛还是雪亮的。

最后说说在下最喜欢的球队——巴塞罗那吧，范加尔的离去、加斯帕特的辞职、与降级区亲密的接触。昔日横扫欧洲大陆的绿茵豪门，如今是多么的令人心碎！不屈的加泰罗尼亚人不曾也不会放弃希望，这是在下一直坚信的。

GOUKI：



在杂志后期制作最繁忙的几天，恰逢北京市的《街头霸王》大赛。为此我扔下了工作特意抽出整整一天时间去参加比赛，更在现场拍摄了全天的比赛，可以预知的就是在本期杂志制作完成之后，我又要在把几天短短的假期，都花在制作视频录像，和VCD等等……虽然本次比赛的成绩并不理想，但是能参加这样一次盛会，得到和高手切磋的机会也实在是很难得。在下期的杂志上，大概也会有我制作的一些相关报导。在杂志上市的时候，电视台方面的报道可能也会同期播出，如果有条件收看的读者，敬请关注吧！

本期杂志的制作，实在是完全依靠各位编辑制作人员的毅力才能够如期完成的，而个中辛苦就不再多说了，在此要特别感谢近期来自读者们的踊跃投稿，其中包含有很多非常精彩的稿件，而符合投稿要求的我们也都加以录用了。只有读者的支持，才能让我们的杂志更好地走下去……

特别声明：上期杂志P96（最后一页）最后一段中，提到本刊的“赠刊”实属编辑失误。特此声明，本刊即将推出的是《射击游戏特辑》作为增刊，而非“赠刊”。在此谨向广大读者致歉，也敬请广大读者期待我们增刊的面世！

下面是本期详细的光盘列表：

```
├─Article
│  ├─专题企划
│  │  └─模拟游戏管理专家（由国人开发，可以在一个直观的界面里边管理、浏览、查找、运行你想玩的模拟游戏的免费软件）
│  ├─全套Watara Supervision ROM （由香港制作的掌上游戏机Watara Supervision全套ROM）
│  └─失落的天堂
│     ├─Mame Art（全套MAME游戏的Titles截图，拷贝到MAME的Titles目录下使用）
│     ├─RoconmedGame（本月推荐的三个游戏：《空中决战》、《森林保护者》、《死亡边缘》的Rom文件，由MAME模拟）
│     └─第二回Gamest大赏（获得第二回Gamest大赏的三个游戏ROM，《宇宙巡航舰Ⅱ》、《世界末日》、《超绝伦人》）
├─Emu
│  ├─Cps2（本月新发布的CPS2mame v2.64.1和绝情电脑游戏创作室制作的FBA修改版）
│  ├─Fc（新发布的任天堂红白机模拟器VirtuaNes 0.74版）
│  ├─GB（超好的新版GameBoy模拟器KiGB 1.20版）
│  ├─Gba
│  │  └─VisualBoyAdvance（新发表的最优秀模拟器VGA的1.4版）
│  ├─Gp32（至今唯一的Gp32模拟器：GeePee32全系列版本，附带了相关BIOS）
│  ├─MAME
│  │  ├─Mame offical（官方发表的MAME v0.65和MAME32 v0.65）
│  │  └─mame32plus_065.1（由楚江等四人开发的非官方纯中文MAME：MAME32 Plus!最新版）
│  ├─Nebula
│  │  └─NebulaAM2（可模拟Model2游戏的Nebula，用于模拟光盘附带的全套Model2游戏）
│  ├─Plugins
│  │  ├─N64（使用3dfx显卡玩家必备的显示插件Glide64 v0.31和非官方Daedalus显示插件）
│  │  └─Ps（Pete的声音插件新版PSX SPU 1.4和PS光驱插件CDRMooby2.4以及PSX SPU文件播放器Eternal SPU Player v0.1.00）
│  ├─Ps2（新发表的PS2模拟器NeutrinoSX 0.06，目前仍无法运行商业游戏）
│  ├─Raine（多街机模拟器Raine的新版Raine 0.37.3，此版的稳定性非常高）
│  ├─S24（唯一的SEGA System24模拟器：Sega System 24 Emulator）
│  ├─Sfc（更新频繁的超任模拟器：SNEeSe 0.751）
│  └─Tools
│     ├─ClrMAMEPro（ROM整理工具ClrMAMEPro v2.88.3的安装版）
│     │  └─NewData（随ClrMAMEPro v2.88.3同时发布的DATA文件）
│     ├─EmuFront
│     │  ├─Emuloader（目前最流行的模拟器前端工具Emu Loader 3.5.2的安装版）
│     │  └─Mameclassic（另外一个非常出色的MAME前端工具Mameclassic，这是正式的2.0版）
│     └─Ps
│        ├─ha-psxn（PS模拟工具系列）
│        └─SVInstall1-16.zip（一个用于ePSXe的截图观察器）
├─Ost（超级机器人大战——魂的OST）
├─Other
│  ├─Cheat
│  │  ├─Emucheat（由大胖子整理的本月Emucheat的欺骗文件大全）
│  │  ├─Haggar（Haggar制作的FBA，Nebula/Kawaks & Mame金手指文件最新版）
│  │  └─SegaCheat1.009（由模拟天下的liujunusa制作的世嘉游戏金手指查寻系统1.09测试版）
│  ├─Data
│  │  ├─ClrMamePro（针对ClrMamePro的全套Rommanger数据文件）
│  │  └─Romcenter （针对Romcenter的全套Rommanger数据文件）
│  ├─Gif
│  │  ├─Dino
│  │  │  └─dino（《恐龙新世纪》的动画GIF套装，可在光盘导航里直接进入观看）
│  │  └─MetalSlug
│  │     └─ms（《合金弹头》的动画GIF套装，可在光盘导航里直接进入观看）
│  ├─Record（本月论坛发表的的模拟游戏录像大全）
│  └─Save
│     ├─Gba
│     │  ├─Rpg（由zhzcy提供<黄金太阳2>:全精灵,全召唤石板）
│     │  └─Slg（由CS提供《封印之剑》各章存档和shuxuehua提供的《机战R》六次通关存档）
│     ├─Md
│     │  └─Rpg（由神迹&BOY提供的《吞食天地3》通关存档，全召唤兽）
│     ├─Ps
│     │  ├─Act（《RockmanX6》的全特殊武器和全人质救出存档）
│     │  ├─Avg（由李新华提供的《天诛2(US)》全部人物通关记录）
│     │  ├─Slg（jzc提供《皇牌空战3》、syolance提供《SRWAlpha》、wz提供《SD高达G世纪F》、TCMZY提供《英雄战记》）
│     │  ├─other（由cyants提供《GT赛车2》超狂存档）
│     │  └─rpg（由赵越提供《FF1》全员等级、金钱最高和平凡提供的《异度装甲》的最终存档以及qyjazz的《FF9》破版前存档）
│     └─Sfc
│        └─Slg（由haosili提供《Feda - Emblem of Justice》第二部开局全道具且无敌存档）
├─Reader（GBA游戏《鬼眼狂刀》的补丁，可解决使用模拟器时会出现BOSS无法杀死的BUG）
└─Roms
   ├─Cps2
   │  └─Roms（新发表的CPS2游戏《弹丸地狱Mar Matrix》,这是已整合好的完整ROM,包括了美版和日版!）
   ├─Gba
   │  └─Roms（从编号836~866的最新GBA ROM，866号是万众期待的《最终幻想-战略版A》，另外还包扩《犬夜叉》等大作）
   ├─Gp32
   │  └─Roms（全套GP32掌机上的游戏，共5个，可使用光盘附带的GP32模拟器GeePee32模拟，具体方法看书附带的文章）
   ├─Mame
   │  └─Roms（结合了全套MAME v0.64和全套MAME v0.65的游戏ROMS，全部经过Romcenter校验）
   ├─Model2
   │  └─Roms（目前已被NebulaAM2支持的全套Model2游戏，光盘已附带相关模拟器）
   ├─Rom Patch（《KOF2k1》的最终完美版M1 ROM ）
   └─汉化游戏（本月发表的汉化游戏大全，包括《口袋妖怪》、《机战R》、《勇者斗恶龙6》等大作）
```